

Nintendo®

CONOCE A:
CUTTHROAT ISLAND
PARA SNES Y GB

TIPS DE:
MEGA MAN X3
DIDDY'S KONG QUEST
YOSHI'S ISLAND

INCLUIMOS INFORMACION DE
SUPER MARIO 64

Año 5 No.2
Precio $12.00 M.N.



SUPER MARIO RPG™

INCLUYE LA 10ª PARTE
DEL COMIC
STREET FIGHTER II

a) Despedazado

b) Mordido

c) Chupado

¿Cuál habrá sido la Historia de este CARLOS V?

CHOCOLATE ES ENERGIA.



Siempre una Rica Historia.

EDITORIAL

Cada día representa un nuevo reto para los que trabajamos -y jugamos- en Club Nintendo, pues queremos estar en permanente renovación. Afortunadamente, como siempre lo hemos dicho, nuestros lectores nos retroalimentan dándonos ideas o planteando nuevas necesidades que tratamos de satisfacer con creatividad y profesionalismo. Hacer Club Nintendo en Marzo de 1996 exige mucho más que cuando lo hacíamos en 1992, pero también nos deja muchas más satisfacciones.

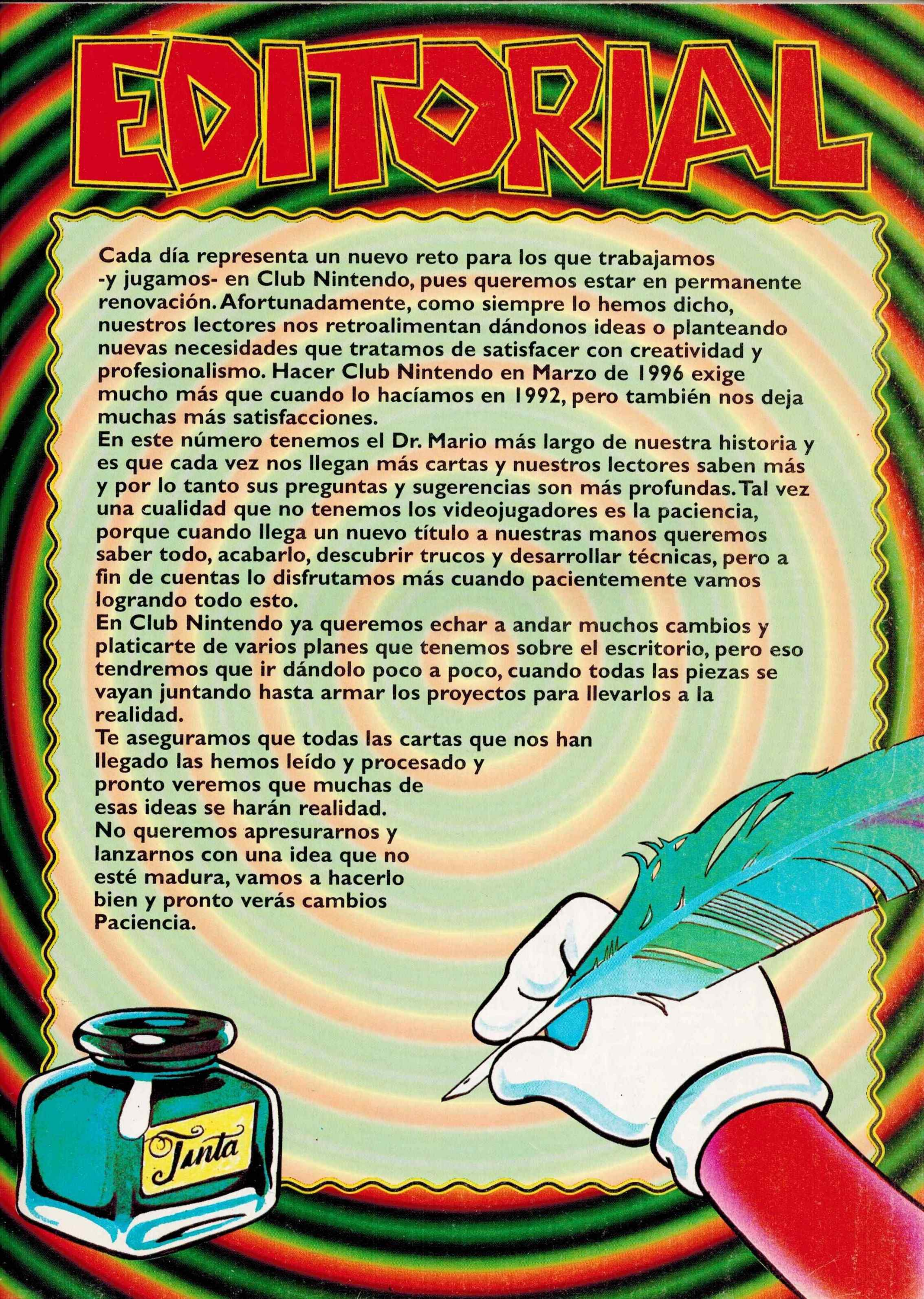
En este número tenemos el Dr. Mario más largo de nuestra historia y es que cada vez nos llegan más cartas y nuestros lectores saben más y por lo tanto sus preguntas y sugerencias son más profundas. Tal vez una cualidad que no tenemos los videojugadores es la paciencia, porque cuando llega un nuevo título a nuestras manos queremos saber todo, acabarlo, descubrir trucos y desarrollar técnicas, pero a fin de cuentas lo disfrutamos más cuando pacientemente vamos logrando todo esto.

En Club Nintendo ya queremos echar a andar muchos cambios y platicarte de varios planes que tenemos sobre el escritorio, pero eso tendremos que ir dándolo poco a poco, cuando todas las piezas se vayan juntando hasta armar los proyectos para llevarlos a la realidad.

Te aseguramos que todas las cartas que nos han llegado las hemos leído y procesado y pronto veremos que muchas de esas ideas se harán realidad.

No queremos apresurarnos y lanzarnos con una idea que no esté madura, vamos a hacerlo bien y pronto verás cambios

Paciencia.





Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.



ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #2 Febrero 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO®



Quiero saber si en Europa son más caros los cartuchos que en Japón o en América

Fernando Torres H.

Guadalajara, Jal.

Un cartucho de éxito como Diddy's Kong Quest en Japón sale en 9,800 Yen (100 dólares). A ese mismo precio y hasta un poco más puede costar un cartucho en Europa (en Alemania eso costaba Lion King's en Octubre '95) pero lo peor es que los cartuchos japoneses no entran normalmente en el SNES y los juegos europeos son en sistema Pal y no en NTSC como aquí en toda América (excepto Brasil) y por lo tanto no se pueden jugar esos cartuchos.



◆

¿Por qué si el juego de International Super Star Soccer no llegó a Estados Unidos está en inglés y no en español?

José Carlos Miranda

Coatepec, Ver.

Este juego se programó y se mostró al mercado americano (para eso eran los CES y E3) y no causó mayor impresión. Ahí fue donde el Sr. Kikuchi y nosotros lo vimos y se inició la negociación para traerlo a Latinoamérica. De cualquier forma también se vendió -y muy bien por cierto- en Europa (en sistema pal).

◆

Un amigo me prestó Killer Instinct y me extrañó que el color del cartucho era negro y no gris como todos los juegos que han salido ¿por qué?

Amaury Perea M.

México, D.F.

No todos. Los primeros juegos que salieron de otro color fueron los 2 juegos de Zelda en el NES, los cuales eran dorados. Para el SNES también salió Maximum Carnage en rojo, cuya frase publicitaria era algo así como "Pinta la ciudad de rojo". Esto le da una mejor presencia al cartucho y lo hace distinguirse pero no siempre puede hacerse pues lo encarece.

◆

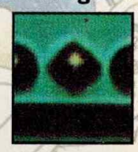
En el reporte E3 de la revista año 4 # 7 página 7, aparecen 2 personas sosteniendo unos audífonos y frente a ellos hay un monitor de T.V. con imágenes del Virtual Boy ¿acaso estas personas probaban una especie de Super Virtual Boy o un adaptador especial para la T.V.?
¿Por qué ponen los rombos en todas las revistas en su portada?

José Javier Celis

Mérida, Yuc.

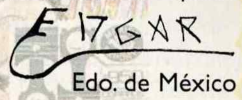


Los licenciatarios y programadores de videojuegos para el Virtual Boy, tienen acceso a un aparato especial desarrollado por Nintendo en donde puede verse el Virtual Boy en una tele normal, obviamente sin la tercera dimensión y con el único fin de facilitar su programación (y también poder fotografiar pantallas.)
Esconder siempre un rombo en la portada fue una idea de nuestro diseñador y que después de algún tiempo algún lector notó. Algunos lectores como Alfonso Domínguez nos han pedido que incluyamos en Dr. Mario dónde estuvo el rombo anterior y aquí estuvo.



◆

Por favor díganme cómo puedo conseguir Killer Instinct para P.C.



Edgar

Edo. de México

Nintendo no dará la licencia para que este hit aparezca en otros sistemas que no tengan la marca Nintendo. Por cierto para cuando estés leyendo esto, probablemente ya habrás visto la nueva versión de Arcadia, la cual les parecerá increíble, pero la versión casera del NU64 estará mucho mejor, con nuevos peleadores y, sobre todo, con mejor jugabilidad pues ahora muchos jugadores que esperan sin atacar y con defensa ganan. En la versión del Ultra podrás romper la defensa y los que atacan tienen más ventajas. Estará lleno de detalles en los gráficos del fondo y, por ejemplo, el cabello de Orchid se verá más natural (además de haber mejorado su apariencia).

◆

¿Por qué no pusieron el arte en sobres en el fondo de Dr. Mario en la revista ño 4 # 10?

Enrique Paredes

Hgo. del Parral, Chih.

Porque no teníamos suficientes dibujos, así es que cuando nos escriban haganlo con dibujos coloridos en el sobre.

◆

Si supuestamente Mario y Yoshi ya se conocían en Yoshi's Island, Super Mario World 2 ¿por qué en Super Mario World al salvar a Yoshi del huevo por primera vez le dice que se llama Yoshi? Si ya se conocían ¿por qué le dicen su nombre? ¿será porque Mario ya no se acuerda de Yoshi porque era un bebé?
Su lector y amigo No.
pónganle el número
P.D. ¡Ah! y ustedes ¿qué opinan de nuestra revista?

Oscar Beltrán Pérez
Cd. Juárez, Chih.

Le hicimos esta pregunta a Shigeru Miyamoto ahora que nos lo encontramos en el Shoshinkai y nos dijo que siempre cuidan la secuencia en sus juegos para evitar contradicciones o cosas que no coordinen en sus juegos.
Aunque ya se conocían, en Yoshi's Island, SMW 2, Yoshi nunca le dice su nombre a Mario sino hasta el juego de Super Mario World.
P.D. Nosotros opinamos que la revista siempre podremos hacerla mejor, aunque no sabemos cómo y por ello debemos estar siempre en la búsqueda de nuevas ideas.

◆

¿Contestan las cartas cuando se juntan? Les digo esto porque van como 6 cartas que mando y ninguna la contestaron.

Enrique Israel Silva
México, D.F.

Nos llegan tantas cartas que sería imposible contestarlas todas pues no tendríamos tiempo para hacer la revista. Hay veces que nos preguntan de un cartucho muy raro que nunca hemos jugado o que publiquemos algo de lo que ya hemos hablado en números anteriores.
Nuestra filosofía al contestar cartas es responder al mayor número de lectores ya sea que se incluya su nombre o no.
También nos gusta incluir cartas con cosas curiosas o que nos permiten a todos aprender algo nuevo. Por ejemplo al contestar esta carta, muy similar a varias anteriores, contestamos a muchos lectores y, por lo menos en un buen tiempo, no volveremos a publicar cartas como ésta.

◆

Estoy confundido y no creo ser el único. Es sobre la "exclusividad: del NU64 ¿no habrá secuelas de juegos del NES y SNES que salten al NU64? ¿Habrá Mega Man en el Ultra? ¿Por qué se habla de Mortal Kombat y Doom o Mario Kart para este sistema? Algo que entiendo es que Nintendo no va a dejar a los licenciatarios sacar un juego en el Nu64 y en otros sistemas.
¿Por qué el original Yoshi's Island que vi tiene caja distinta a la que apareció en la revista año 4 # 10 pág. 51?

Enrique y Antonio Glez.
Guadalajara, Jal.

Victor Sandoval
Guadalupe, N.L.

Es obvio que sí habrá secuelas, sobre todo de los juegos hechos por Nintendo como los de Mario, Mario Kart, Zelda. En el caso de los licenciatarios deberán producir nuevos juegos específicamente para el sistema, por lo cual no serán "adaptaciones" si no juegos que le saquen jugo al Ultra. Doom será una versión exclusiva; de Mortal Kombat no se ha dicho nada oficial, pero tendría que ser una secuela distinta y única para el NU64.
Respecto a la caja de Yoshi's Island, publicada en la revista de octubre es distinta porque en agosto cuando hicimos el anuncio, todavía no teníamos la caja.



CAJA PROVISIONAL

CAJA OFICIAL

◆

Fui a rentar con un primo el cartucho de Donkey Kong Country y me saqué mucho de onda que no se podía salvar el juego, estaba más rápido que la velocidad normal y en la selección de "Game" aparecía "Language" en el que sólo se podía elegir inglés, alemán y francés.

Aryun Yañez 3
México, D.F.

El juego prototipo tenía esas 3 opciones, sin embargo sí tenía batería. Fue de este prototipo de donde se piratearon el juego y para ahorrarse la batería pues no se la pusieron sin importales el videojugador. Este juego pirata es muy común en Argentina.



◆

Se han perdido secciones legendarias como "El Control de los Profesionales". Yo, y todos mis cuates, extrañamos los consejos y demás loqueces de Axy y Spot. Por eso les pido que vuelvan a las andadas.

Joe Jam 950
México, D.F.

En este número regresa con un tema interesante.

◆

¿Por qué no publican las respuestas de los lectores de Mario's Picross?

Enrique González S.
Guadalajara, Jal.

Porque no están tan difíciles y nos tomaría mucho espacio los nombres, pues llegarían bastantes cartas. También nos complicaría la administración de las cartas que llegan y que, creenos, en estos momentos ya nos trae locos.

◆



¿Qué se necesita para poder trabajar en Club Nintendo así como Axy y Spot? ¿Quién ha terminado más juegos de los 2?

JGLCBK
Saltillo, Coah.

Tenemos una larga lista de solicitudes de trabajo, pero desafortunadamente no tenemos vacantes. Ambos han jugado muchísimos títulos y ya perdieron la cuenta para saber quién ha acabado más.

◆

Una pregunta si no es molestia ¿Spot tiene una novia guapa y tienen una relación estable y amorosa?

Javier Romero
Irapuato, Gto.

Sí, se llama Club Nintendo.

◆

Estaría bien que pongan la sección "Tal vez" o "Quién sabe", pues ya ven lo que pasó con lo de Eyedol de KI y lo de que no pueden poner algo que no sea oficial.

Jesus J. Aparicio "Chaplin"
Monterrey, N.L.

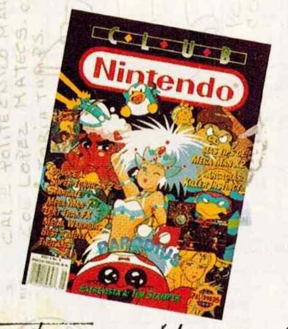
¿Por qué en una revista americana vi que el Chrono Trigger necesitaba 70 horas para acabarse? yo no me tardé tanto, ni aún sacando los 10 finales te tardas 70 horas ¿ustedes saben por qué Square Soft dijo esto en la promoción del juego?
Espero que la revista siga mejorando y que dure mucho para que cuando salga el Mega plus ultra 267 nos sigan orientando.

Angel Roberto Reyes Sánchez
México, D.F.

Es sobre el tiempo de un videojugador promedio. Dudamos mucho que en menos de 70 horas puedas haber visto todo y haber hecho todo lo que tiene el juego. Ahora, cuando lo terminas eliminando a Lavos por el Black Omen, el juego te da la opción de jugar desde el principio conservando toda la experiencia, magias, armas y compañeros que tenías, e incluso si te vas por la derecha en el Teleport Machine de Luca en el linee Square, al principio de la 2a. vuelta, vas directo al final, pero no es el chiste si abres otro file, tendrás que sumar el tiempo de todos los finales, hay muchos atajos y muchos trucos para ahorrar tiempo pero algo de lo que más se disfruta en los juegos RPG es conocer hasta los detalles que pueden pensarse como intrascendentes. ¡Ah! Y todavia te falta pues nosotros conocemos más de 10 de finales, al parecer ya lo acabamos pero seguimos buscándole.

◆

¿Por qué anunciaron Parodius y no lo trajeron? ¿Qué problemas tuvieron?



Ivan Martínez
Edo. de México

Al ser la primera negociación con Konami Japón, se decidió traer primero para lationamérica un juego que tendría mucho más éxito: International Super Star Soccer, aunque déjanos decirte que fue una decisión muy apretada: ¡Ya hasta teníamos la portada de ese mes!

◆

¿Por qué la primera y segunda versión de Mortal Kombat la hizo Acclaim y la tercera la hizo Williams?
Se despide su lector #

$$\left\{\frac{\frac{\sqrt{\frac{1}{16}}\sqrt{\frac{4}{16}}}{\sqrt{\frac{625}{\cdots}}}+\left[3+\frac{8}{2}-5(2)\right]\sqrt{3+\frac{13}{4}}}{\frac{1}{3}}\right\}\left(\frac{1}{8}\right)=?$$

Si saben el resultado de mi número de lector, mándenmelo porque lo dejaron de tarea en Algebra.

José Iván Rosales Soriano
México, D.F.

Acclaim siempre ha estado muy vivo para comprar las mejores licencias y además tiene los recursos para hacerlo. Hace tiempo le compró la licencia a Williams Industries para este juego (y NBA Jam), pero Tradewest se convirtió en parte de Williams y cambió su nombre a Williams Entertainment quedando como responsable de la producción de los videojuegos caseros de Williams Industries. ¡A lo que llegan algunos videojugadores con tal de no hacer la tarea! Eres el lector # -2.7975

◆

¿Por qué se retrasó la salida del NU64? Probablemente copiaron y de paso mejoraron las cosas que los otros sitemas tenían; así pudieron aplicarlas al último. Bueno es una teoría.
Si publican esta carta (no creo), por favor pongan de fondo a Orchid.

Guanajuato, Gto.

La versión oficial es que se retrasó para que al ser lanzado tuviera el soporte en títulos que los videojugadores esperan. Algo que frenó el éxito que esperaban en el Virtual Boy es que su "biblioteca" (variedad de títulos disponibles) es todavía limitada. Nosotros creemos que a esto se le agrega la posibilidad de poder cumplir el compromiso de lanzarlo al precio de 250 dólares, más barato de lo que cuestan sistemas inferiores. Nintendo no podría copiar con el Ultra nada.
Perdón que no pusimos a Orchid "de fondo". Pensamos que se ve mejor "de hot pants"

◆

Acerca de la película de Mortal Kombat no mencionan ni pio ¿quién les pegó? ¿por qué no dicen nada? Yo creo que no soy el único en querer saberlo.

HECTOR AVIÑA (EL RUCO)
México, D.F.

No teníamos el contacto para conseguir la información, pues era muy poco, y ya visto, lo que Williams nos podía conseguir; sin embargo ya tenemos para próximas películas excelentes amigos que nos proveerán la información oportuna. Por cierto en el extra de este número encontrarás información de este estreno.

◆

Muchas cartas preguntan por qué no traen a América "equis" juego japonés ¿qué tal si abren una sección donde analicen buenos juegos japoneses que no lleguen a América?

RAMIREZ V. JOSE "ABRAX"
Jaral del Progreso, Gto.

En este número estamos dándole una revisada a los juegos que vimos en el Shoshinkai Show. Muchos de ellos no llegarán a América.

◆

Si quieres escuchar tus videojuegos en estéreo, conecta el cable de audio-video a tu SNES y el cable amarillo hacia la televisión y el rojo y blanco hacia las entradas de audio L y audio R del modular o estéreo.

El Insano
San Luis Potosí, S.L.P.

Aunque esto ya se ha dicho algunas veces y hasta aparece en los folletos que vienen en el SNES es bueno recordarlo. También así puedes grabar la música del videojuego.

◆

Yo no sé qué opinarán ustedes acerca de este buen pasatiempo que les estoy enviando, pero algo que sí sé es que le eché muchas ganas al hacerlo en mi deseo de coolaborar con ustedes.

ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO.
México, D.F.

Gracias por tu coolaboración. El mes que entra publicaremos la respuesta.

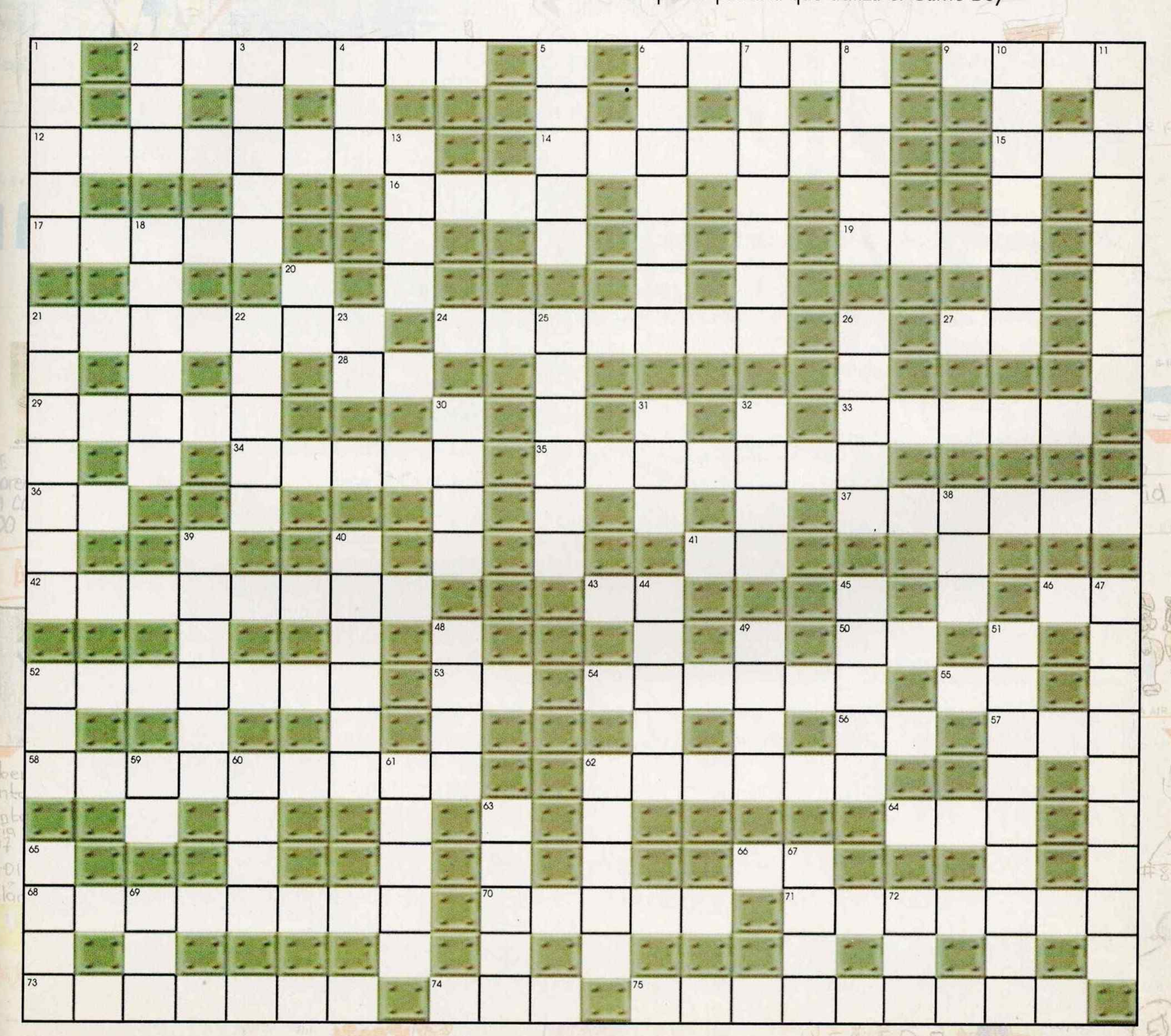
◆

HORIZOTALES
2. Lugar donde la gente acude a jugar maquinitas de coin up
6. Comañero de Donkey Kong en Donkey Kong Country
9. Unidad de información compuesta de 8 bits
12. Apellido del creador de Mario
14. Penúltimo enemigo en Mortal Kombat II (Inv.)
15. Error inadvertido en la programación de un videojuego
16. Famoso personaje de juegos R.P.G. de Nintendo
17. El mayor de los hermanos Warner
19. Licenciatario ya desaparecido de juegos como In the Hunt y Rocky Rodent.
21. Juego clásico de NES en el que se podía introducir el código "Justin Bailey"
24. Identidad secreta de Bart Simpson
27. Iniciales de uno de los editores de Club Nintendo (Inv.)
28. Iniciales del asistente de arte de la revista Club Nintendo
29. En un juego de pelea, el objetivo principal es...
33. Guardia que persigue a los hermanos Warner
34. Personaje secreto de X Men (Arcade)
35. Personaje de Dark Stalkers: The Night Warriors
36. Iniciales del Vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo (Inv.)
37. Personaje femenino de Killer Instinct
41. Iniciales de uno de los integrantes del equipo de investigación de la revista Club Nintendo
42. Ganadora del 3er. lugar del Certamen de Belleza "Miss Club Nintendo" (Inv.)
43. Iniciales del último enemigo en Mortal Kombat
46. Bart Simpson (Inic.)
50. Iniciales del coordinador de los productos de Rare dentro de Nintendo of America (Inv.)
52. Personaje secreto en Mortal Kombat
53. Sección de Club Nintendo que tiene por objetivo responder negativamente y de forma rápida las preguntas de los lectores.
54. Pequeños puntos que contiene la pantalla y que en con

VERTICALES
1. Personaje femenino de Street Fighter II Turbo
2. Agente secreto de la revista Club Nintendo
3. Combinación de varios golpes o ataques en un juego de pelea
4. Hermana de los hermanos Warner
5. Personaje secreto de Mortal Kombat II
6. Personaje de Street Fighter II originario de la India
7. Uno de los nuevos personajes de Night Warriors, Dark Stalkers Revenge
8. Apellido del creador del Virtual Boy
10. Sistema portátil de Nintendo (Inv.)
11. Personaje auxiliar en Donkey Kong Country
13. Clásico juego de NES de tipo puzzle, programa por Hal (Inv.)
18. Personaje femenino de Mortal Kombat II
20. Sección de Club Nintendo que tiene por objetivo responder afirmativamente y de forma rápida las preguntas de los lectores.
21. Famoso personaje de Capcom creado (según la historia) por el Doctor Xavier Light
22. Enemigo final en Super Mario Land II (Inv.)
23. Primer nombre del programador de Mortal Kombat (Inv.)
25. Término referente al cálculo que tiene que hacer la computadora para transformar las 3 dimensiones que hay dentro de ella a las dos dimensiones de la pantalla de la televisión
26. Personaje que más apariciones ha tenido en los video juegos de Nintendo
30. Compañía que desarrolló la tecnología utilizada en0 Donkey Kong Country
31. Una de las compañía de reciente alianza con Nintendo
32. Todo objeto o poder encontrado a través de un video juego y que puede ser de utilidad
38. Buho o compañero de Kirby en Kirby's Dream Land II
39. Personaje de Killer Instinct
40. Enemigo final en Killer Instinct (Inv.)

junto forman las gráficas de los videojuegos.
55. Iniciales del diseñador de la revista Club Nintendo
56. Iniciales del Presidente de Nintendo of America
57. Tecnología utilizada en Donkey Kong Country y Donkey Kong Land
58. Juego de destreza que consiste en manejar varios uniciclos por diferentes circuitos
62. Licenciatario y productor de juegos como: Sunset Riders y Lethal Enforces
64. Alter Ego de Frosty en C2: Judgement Clay
66. Mortal Kombat (Inic.)
68. Compañía líder en videojuegos
70. Juego de Accolade protagonizado por un gato montés
71. El Super Nintendo tiene una gama de 32768...
73. Ciudad norteamericana en donde se encuentra Nintendo of America
74. Primer nombre de la persona que interpreta la voz de Jago en Killer Instinct
75. Modo de juego de Samurai Shodown en el que hay que seleccionar un personaje para luego intentar derrotar a 13 guerreros en un tiempo límite de 3 minutos.

44. Licenciatario productor de juegos como: Ninja Warriors y Bust-A-Move
45. Pequeño dinosaurio amigo de Mario en Super Mario World
47. Grito de batalla de Chief Thunder
48. Licenciatario productor de juegos como: Sky Blazer y Cliffhanger (Inv.)
49. Unidad utilizada en el lenguaje de los videojuegos para determinar la memoria de un cartucho
51. Personaje de Pocky and Rocky II
52. Jefe final de Kent en Street Fighter Zero
59. R.P.G. perteneciente a una exitosa serie de juegos de Atlus en Japón
60. Ciudad en la que viven los Tiny Toons
61. Planeta del cual son originarios los Woolies (Bubsy)
62. Redondo personaje comercializado por Hal y Nintendo
63. En Club Nintendo sólo publican un dibujo hecho por un lector si éste viene hecho directamente en el...
65. Super Nintendo Entertainment System (Inic.)
67. Primer nombre del director de programación de Earth Worm Jim (Inv.)
69. Siglas de Nintendo of America
72. Tipo de pantalla que utiliza el Game Boy



INFORMACION SUPERNESESARIA





Este juego está basado en la película del mismo nombre. Aquí te encuentras en el año 1688 y tendrás que ayudar a Morgan y a su amigo Shaw a encontrar el tesoro que está escondido en la Isla Cutthroad (Cut es cortar y Throat es garganta), pero tú no serás el único que busca este tesoro, también lo buscan piratas desalmados como "El Guardián" y Dawg Brown a quienes tendrás que enfrentar a lo largo del juego.



Tu aventura comienza en Jamaica, en una prisión donde Morgan ayuda Shaw a escapar de este lugar, con la condición de que le ayude a encontrar el tesoro. Y es aquí donde tendrás tu primer encuentro con "El Guardián" quien posee una parte del mapa de la Isla Cutthroat y la llave que te abrirá la puerta a la libertad.

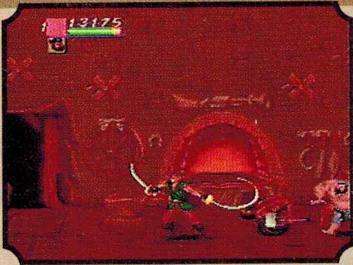


Posteriormente tendrás que huir haciendo uso de un carro de carga. Aquí tendrás que evitar chocar con los árboles o las rocas moviéndote de un lado a otro.
Durante el viajecito podrás atropellar a los guardias que salgan a tu paso, pero ten cuidado con los guardias robustos, ya que no podrás atropellarlos y perderás una vida.





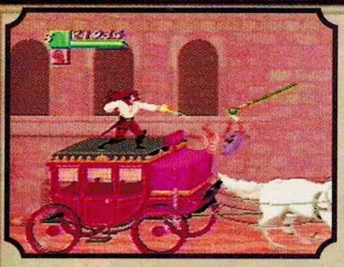




Después de haber sobrevivido a la "Montaña Rusa" del nivel anterior, habrás llegado a Spittalfield, un pintoresco y hermoso pueblo donde la gente es muy grotesca y ruda. Aquí, Morgan tiene un tío que posee una taverna. Tendrás que llegar a ella, ya que tal vez el tío de Morgan sepa algo acerca del tesoro. Y para poder encontrar la taverna, tendrás que buscar por todo el pueblo; podrás meterte a las casas y comercios que encontrarás mientras avanzas. Obviamente, todos menos uno no son la taverna, y si te metes a un lugar donde no es, podrás salir pero después de vencer a todos los maleantes que se encuentren adentro.
No creas que es tan malo meterte a estos lugares, ya que podrás obtener vidas y objetos muy útiles.



Finalmente, tendrás que vértelas con Brown que espera por ti y que trae la 3a. parte del mapa.



Ahora con las 3 partes reunidas, podrás embarcarte hacia la Isla Cutthroat, pero antes tendrás que llegar al puerto. Para esto necesitas un vehículo, y qué mejor opción que un carruaje, donde tendrás que correr al conductor y pelear contra los piratas que salten de las cornisas, mientras esquivas los postes que salen de las paredes.



Una vez en el Puerto, tendrás que volver a enfrentarte a “El Guardián” quien impedirá que abordes tu barco.



Por fin, ya estás en el barco rumbo a la Isla Cutthroat, pero el viaje no será nada placentero ya que algunos marineros se han



amotinado, así que tendrás que darles una lección y vencerlos si no quieres ser arrojado por la borda.

¿Y qué peligros esperan en esta Isla selvática? Ninguno muy grave, a no ser de leopardos salvajes, arenas movedizas, changos locos y uno que otro malandrín que espera por ti.



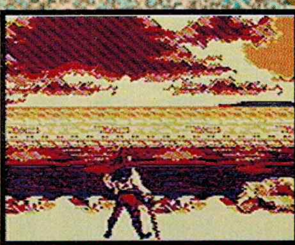
Cutthroad Island es un juego con una idea muy buena, pero tiene cosas que podrían estar mejor como la movilidad, los fondos y la música (más música de fondo). También la falta de continues hacen que el juego resulte con mucho reto. Pero si no fuera por esto, el juego se sacaría un 10.



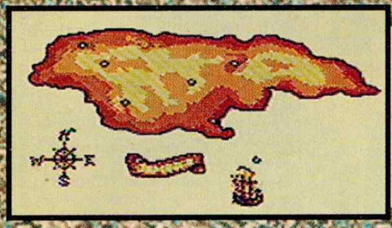




Es el año 1688, una época donde piratas con sed de aventura navegan usando como emblema una bandera negra con un cráneo y huesos cruzados, entre los barcos más

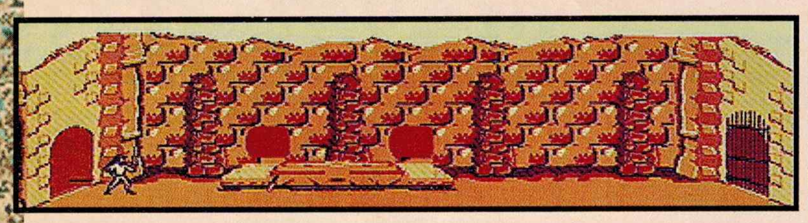


famosos estaba el Jolly Roger.
El pirata más peligroso de todos, Dawg Brown, aterrorizó el Caribe en su búsqueda por encontrar las 3 partes del mapa de la legendaria Isla Cutthroat.

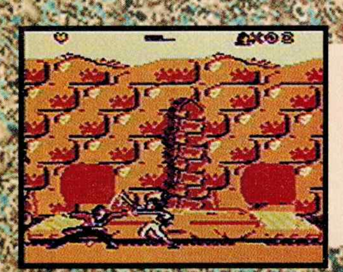


Morgan Adams, la famosa mujer pirata, posee una parte del mapa que recibió de su padre antes de morir.
Dawg no se detendrá ante nada para conseguir esta parte. Sin embargo, Morgan también busca el tesoro que está escondido en la Isla Cutthroat.
Por otro lado el cazador de piratas, el Gobernador de Jamaica Ainslee ha jurado detenerlos a todos.

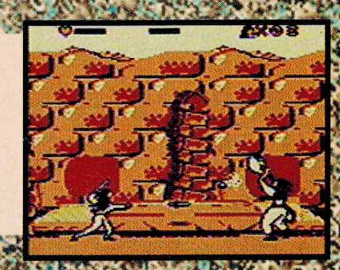
Ahora como capitán del barco de su padre, el "Morning Star", Morgan está dispuesta a encontrar el tesoro ella misma. Pero antes de navegar hacia la isla perdida, ella tendrá que poseer las 3 partes del mapa. Su búsqueda comienza en una prisión de Jamaica, haciéndose pasar por un hombre de la villa conocida simplemente como "El Vigilante".

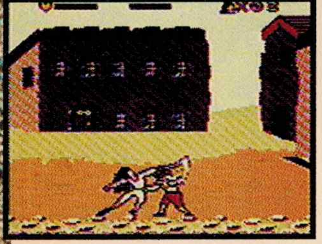


Basado en la película del mismo nombre (en inglés) Software Creations realizó este juego (distribuido por Acclaim, ¡qué raro¡) que te hará sentir las mismas emociones y sensaciones que vivían los piratas en el pasado, como ganas de volver... a tierra, ya que estás muy mareado.

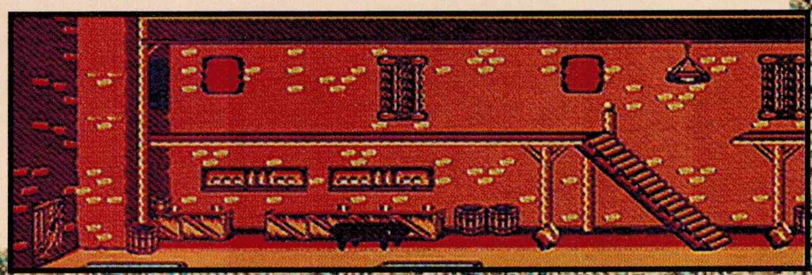


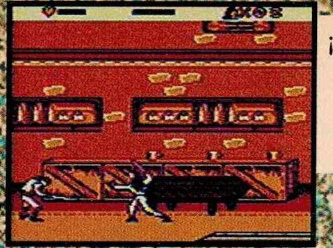
Aquí controlas a Morgan Adams quien tendrá que pelear contra muchos piratas desalmados y malencarados a través de diferentes lugares propios de la época como pueblos pesqueros, puertos, barcos e islas selváticas donde la vida salvaje acecha a cada instante.



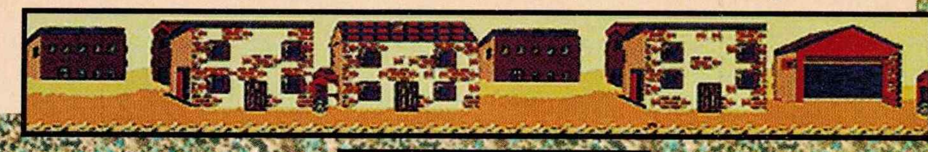


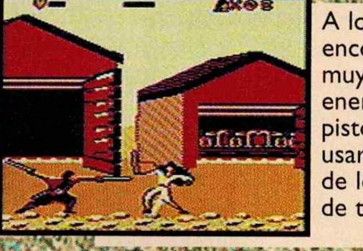
Tu misión es encontrar el gran tesoro escondido, y para poder hacerlo necesitarás derrotar a peligrosos enemigos como "El Vigilante" y el pirata Dawg Brown para conseguir las piezas del mapa y poder embarcarte rumbo a la isla de Gui.... del Tes... donde está tu destino.





¡Ah! y no creas que el viaje en barco será tranquilo, ya que dicen que el vigía ronca.





A lo largo del juego encontrarás Items muy útiles como energía, cuchillos y pistolas que podrás usar para defenderte de los secuaces de tus enemigos.

Además, conforme vayas avanzando por el juego, ganarás experiencia y podrás ejecutar movimientos más poderosos y rápidos que dejarán a tus enemigos paralizados, bueno no es para tanto, pero sí podrás vencerlos más rápido.



Y también está el nivel del carruaje, donde viajarás sobre el techo de éste y tendrás que eliminar a los piratas que salten de los balcones, mientras te cuidas de los postes que salen de las paredes.









Cutthroat Island es un juego con temática interesante, pero el juego podría estar mejor. Si salieran más malos a la vez, no estaría mal (claro que tendrían que hacer que Morgan se moviera más rápido). Además resulta algo tedioso cuando te quitan toda tu energía y te regresan al principio del nivel.

En algunas revistas que hemos comprado de Club Nintendo aparecen juegos como Alien 3, Maximum Carnage; Spiderman and the X Men, T2: The Arcade Game; True Lies y Warlock con la licencia de Acclaim cuando en sus cajas aparecen con la marca LJN. Mi pregunta es ¿por qué cuando publican información de algún videojuego hecho por LJN y es bueno escriben que es de Acclaim y si es malo escriben que es LJN? Siendo esto una falsedad muy grande. LJN y Acclaim ¿son lo mismo? Si son 2 compañías diferentes ¿por qué comenten estos errores? (Espero publiquen este comentario).

Gomez Solano David

Gomez Solano Gerardo

Villahermosa, Tab.

Son lo mismo. Acclaim es dueña de la marca LJN. Acclaim es la compañía que siempre nos manda con anticipación los prototipos y nosotros no sabemos si saldrá como Acclaim o como LJN.



Trataremos de investigar con cuál marca se lanzan aunque pensamos que si es bueno o malo ¿qué más da si es Acclaim o LJN? ¿no creen?

◆

¿Cuál es la máxima capacidad del SNES en megas con o sin compresión de memoria? ¿Existen puertos externos en los sistemas NES y SNES? ¿Por qué se los ponen y no los usan? El sistema SNES tuvo malos juegos, pocos megas, repeticiones. Hubo buenos pero ustedes, como yo, saben que debieron llegar más lejos; se busca reto y algo así como perfección. Si un niño de 8 años domina el juego más difícil, para los chavos de 12-15 años esos juegos sólo te distraen.

RAFAEL CHACON AGUILAR

Edo. de México

La tecnología avanza. En Japón saldrá un juego RPG llamado Zero de Hudson Soft con 72 megas de memoria (ya comprimidos) y además un reloj integrado que permite muchas funciones muy interesantes. Respecto a los puertos externos tanto del NES como del SNES, estuvieron ahí listos para usarse como lo hemos dicho, pero no se utilizaron pues los accesorios que ahí se hubieran conectado, serían costosos en relación a la utilidad; es decir que si el SNES hubiera tenido su CD, se le habría aumentado su capacidad pero al costo que tendría, valdría más la pena comprar un sistema superior. ¿Pagarías 100 dólares por duplicar la capacidad de tu NES? Seguramente no. Preferirías un SNES.
Efectivamente hubo juegos malos y copiones en el SNES, pero también se han lanzado al año, más juegos excelentes que los que un videojugador promedio puede comprar. En una conferencia del Sr. Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, dijo que este año de 1996 habrá juegos muy novedosos y que los que copien ya no tan fácilmente venderán como antes. El está pidiendo a sus licenciatarios más creatividad.
Volviendo al reto de los juegos, por ejemplo Yoshi's Island y Diddy's Kong Quest pueden ser terminados y dominados por jugadores de 8 años, pero los de 15 tienen el reto de encontrar más bonus, cosas escondidas o mejorar su tiempo. También hay juegos de pocos megas como Dr. Mario o Tetris que sí logran su objetivo. Como ya dijimos, este año habrá menos títulos para SNES que en 1995, pero los que salgan van a tener gran calidad en cuanto a gráficos, sonido y diversión.

◆

En el juego de Bubsy ¿cómo hicieron para conseguir los passwords uno por uno si sólo los dan cada 4 escenas?

León, Gto.

Muchas compañías al programar juegos como estos ponen passwords especiales (con los que se buscan Bugs o checan posibles errores) para su uso exclusivo pero el juego lo diseñan para proporcionar sólo algunos de estos passwords. Ahora gracias a la facilidad de comunicación global que se ha tenido con medios como Internet cualquier persona que los conozca los puede poner ahí sin importarle que los programadores no quisieran que se den a conocer estos passwords; no sabemos si este haya sido el caso del juego de Bubsy, un ejemplo de este caso lo tenemos con Judge Dredd de SNES; aquí solamente puedes obtener 4 passwords pero en realidad hay para cada una de las escenas; nosotros los tenemos todos pero la gente de Acclaim no quiere que se den a conocer, sólo para demostrarte que es cierto nos "dieron chance" de darte este password como muestra, si tú has jugado este título sabes que el juego nunca te daría un password de la 3a. escena, el password es: VFPD (recuerda no pasárselo a nadie).



Ah... respecto a tu pregunta los passwords los obtuvimos por nuestro lector Jesús Anaya Ramírez.
Bueno... y para que veas que somos cuates nos vamos a echar una broncota pero te diremos el password de la penúltima escena de Judge Dredd de SNES: XCWV.

◆

MEGA MAN X3



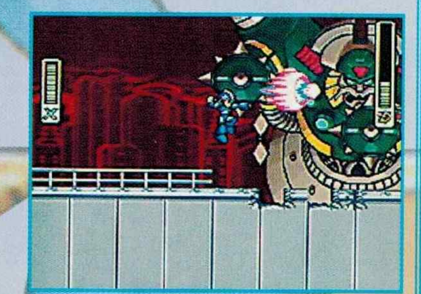




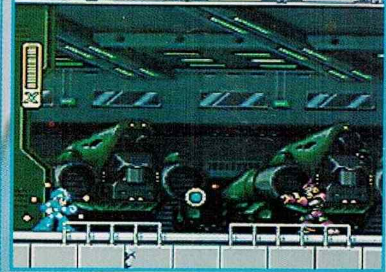
Continúa la historia de Mega Man X, en el año 21XX que se supone sería el año de la paz, ahora en esta última versión (por el momento) en donde se enfrenta a un nuevo científico malvado junto con nuevos robots y algunos personajes ya conocidos como Vile y Zero, que por cierto ahora Zero se une a Mega Man en esta misión.



El juego comienza con mucha acción mientras un escuadrón de robots atacandola ciudad, entonces entran en escena Mega Man y Zero derribando un robot, ya en el suelo se separan para avanzar por la escena de introducción (típica en los juegos de Mega Man X, pero está bastante dañada).



Ya que recuperaste a Mega Man sigues avanzando hasta enfrentarte a este Robot que te ataca con sus brazos y tú tienes que dispararle a la cabeza para destruirlo.

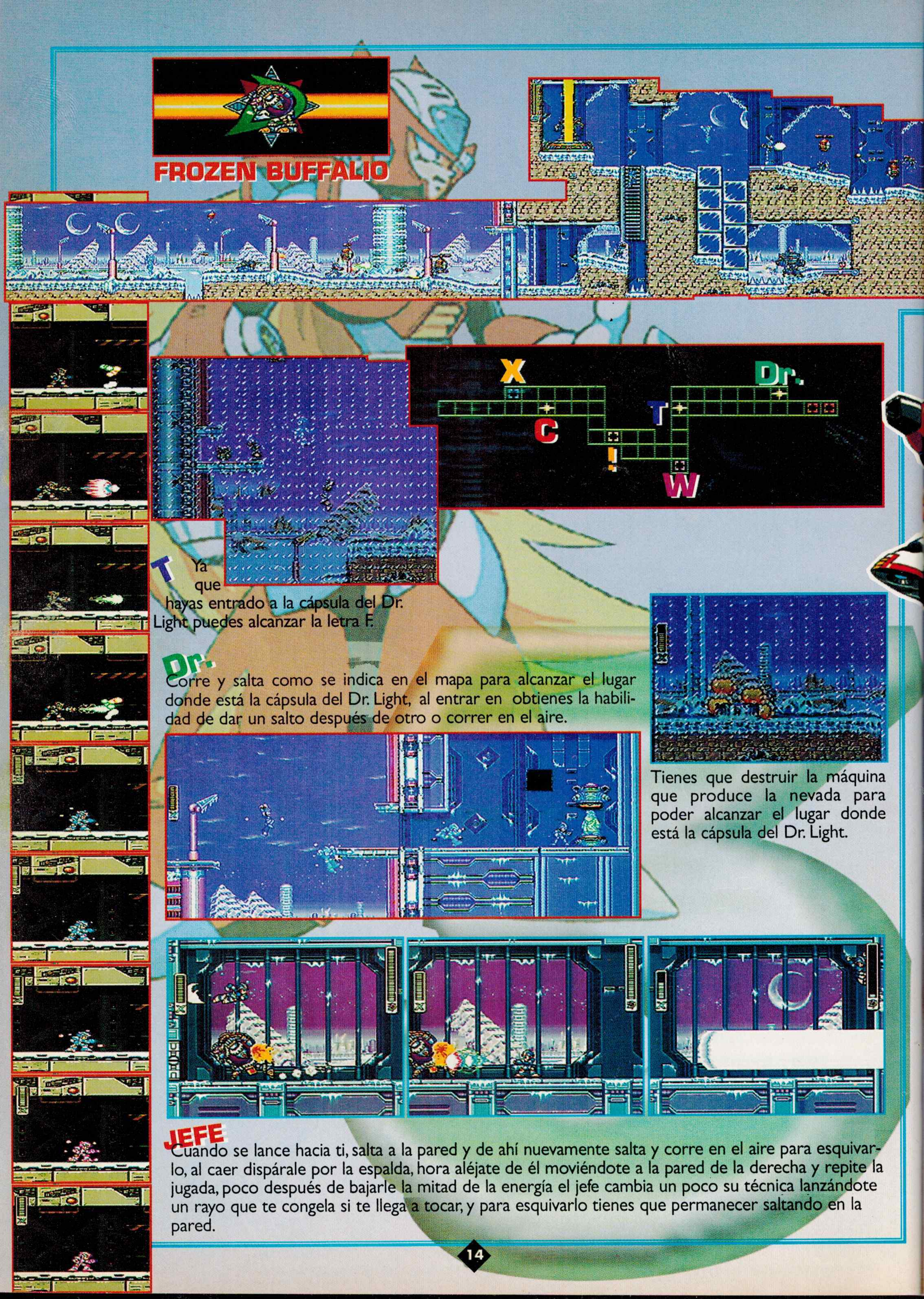


Aquí Mega Man es atrapado por un sub-jefe, entonces hace nuevamente su aparición Zero para que tú lo controles y así avances y rescates a Mega Man.



Ahora es cuando pasas a esta pantalla donde seleccionas la escena en la que quieres comenzar



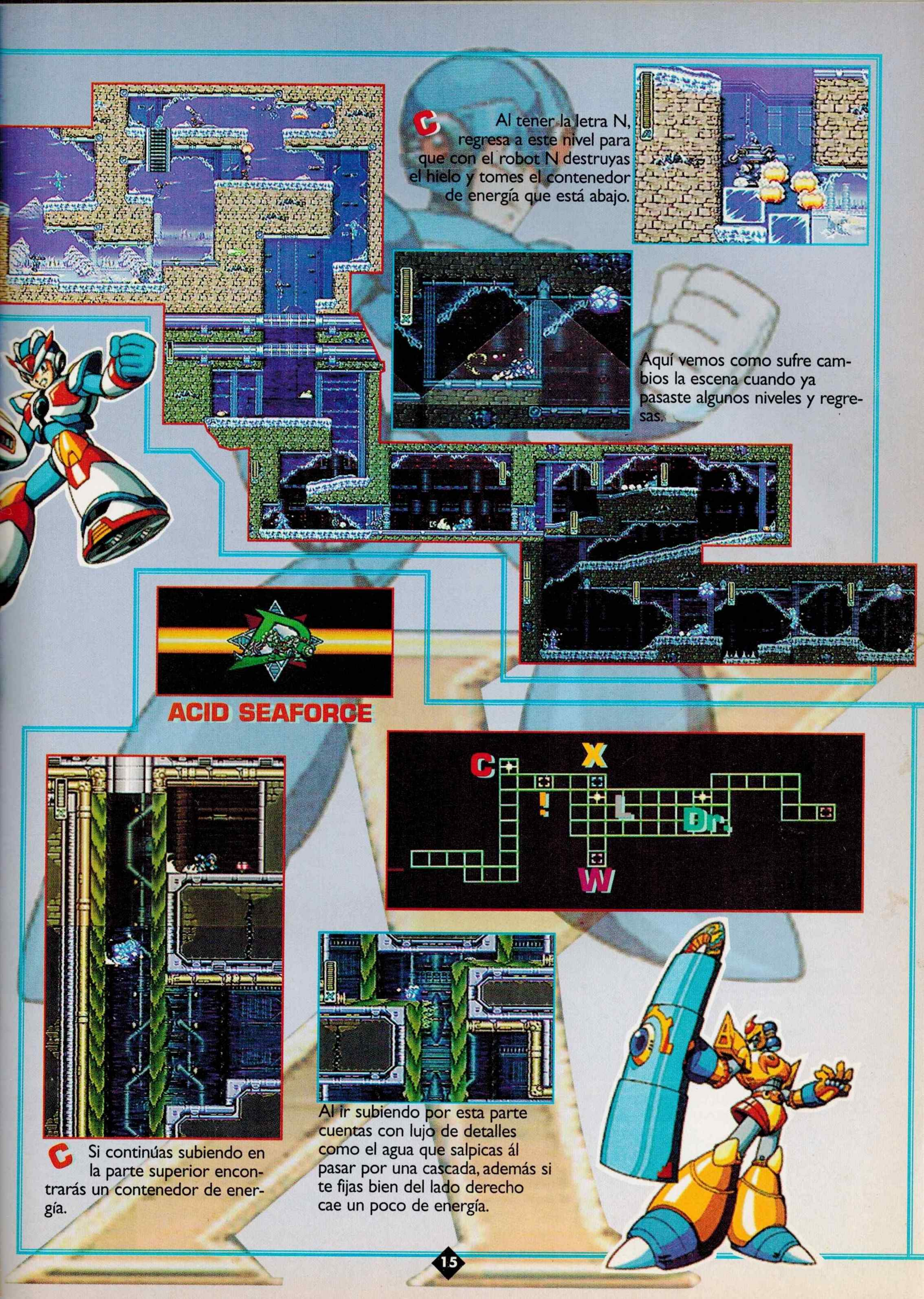


T Ya que hayas entrado a la cápsula del Dr. Light puedes alcanzar la letra F.

Dr. Corre y salta como se indica en el mapa para alcanzar el lugar donde está la cápsula del Dr. Light, al entrar en obtienes la habilidad de dar un salto después de otro o correr en el aire.

Tienes que destruir la máquina que produce la nevada para poder alcanzar el lugar donde está la cápsula del Dr. Light.

JEFE Cuando se lance hacia ti, salta a la pared y de ahí nuevamente salta y corre en el aire para esquivarlo, al caer dispárale por la espalda, hora aléjate de él moviéndote a la pared de la derecha y repite la jugada, poco después de bajarle la mitad de la energía el jefe cambia un poco su técnica lanzándote un rayo que te congela si te llega a tocar, y para esquivarlo tienes que permanecer saltando en la pared.

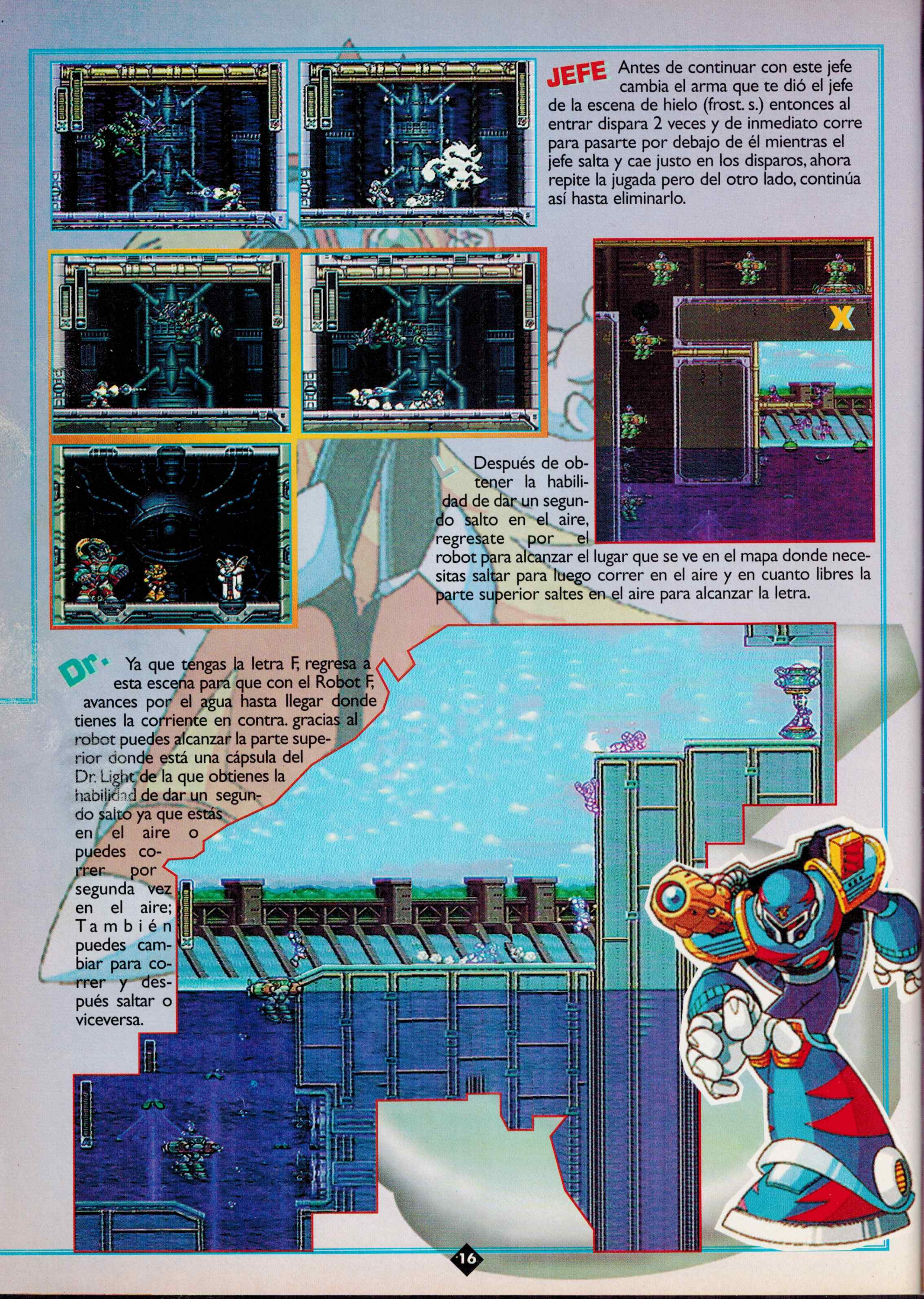


C Al tener la letra N, regresa a este nivel para que con el robot N destruyas el hielo y tomes el contenedor de energía que está abajo.

Aquí vemos como sufre cambios la escena cuando ya pasaste algunos niveles y regresas.

C Si continúas subiendo en la parte superior encontrarás un contenedor de energía.

Al ir subiendo por esta parte cuentas con lujo de detalles como el agua que salpicas ál pasar por una cascada, además si te fijas bien del lado derecho cae un poco de energía.



JEFE Antes de continuar con este jefe cambia el arma que te dió el jefe de la escena de hielo (frost. s.) entonces al entrar dispara 2 veces y de inmediato corre para pasarte por debajo de él mientras el jefe salta y cae justo en los disparos, ahora repite la jugada pero del otro lado, continúa así hasta eliminarlo.

L Después de obtener la habilidad de dar un segundo salto en el aire, regresate por el robot para alcanzar el lugar que se ve en el mapa donde necesitas saltar para luego correr en el aire y en cuanto libres la parte superior saltes en el aire para alcanzar la letra.

Dr. Ya que tengas la letra F, regresa a esta escena para que con el Robot F, avances por el agua hasta llegar donde tienes la corriente en contra. gracias al robot puedes alcanzar la parte superior donde está una cápsula del Dr. Light de la que obtienes la habilidad de dar un segundo salto ya que estás en el aire o puedes correr por segunda vez en el aire; También puedes cambiar para correr y después saltar o viceversa.



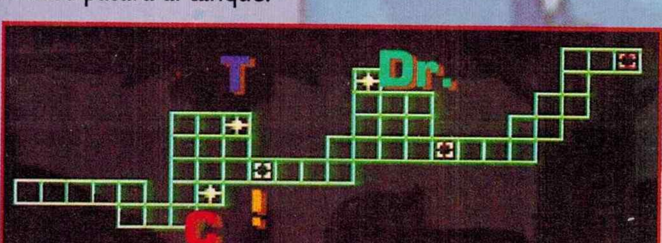
SCREW MASAIDER

T En esta esquina es donde está un tanque que puedes utilizar para recargar tu energía si previamente lo llenas. Para llenarlo tienes que seguir tomando cápsulas de energía mientras tu barra ya esté totalmente llena, así la energía que tomes pasara al tanque.

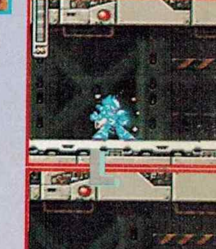


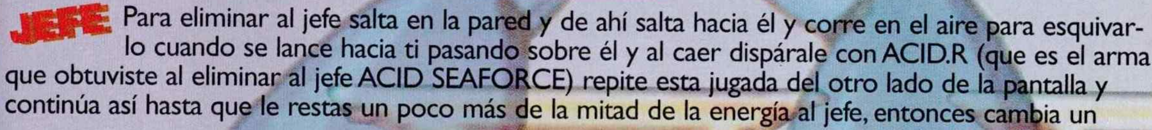


Al llegar con este subjefe salta sobre la pared y de ahi nuevamente salta y corre en el aire hacia la derecha, para pasarte detrás del jefe y así puedas eliminarlo sin ningún problema disparándole por la espalda.





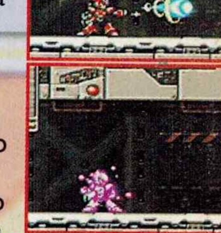




JEFE Para eliminar al jefe salta en la pared y de ahí salta hacia él y corre en el aire para esquivarlo cuando se lance hacia ti pasando sobre él y al caer dispárale con ACID.R (que es el arma que obtuviste al eliminar al jefe ACID SEAFORCE) repite esta jugada del otro lado de la pantalla y continúa así hasta que le restas un poco más de la mitad de la energía al jefe, entonces cambia un poco su técnica disparándote y tú modificas tu forma de ataque retrazando un poco el movimiento de pasarte sobre el para que puedas esquivar tanto al jefe como a los disparos y así continúas hasta eliminarlo.













Dr. Al llegar a esta parte utiliza el poder de T.THUNDER acumulandolo para que se caiga la roca y puedas pasar hacia donde hay una cápsula del Dr. Light de la que obtienes un especie de radar con el que puedes saber la ubicación de todo al entrar a una escena.

C Ya que puedas acumular poder de cualquiera de las armas, regresa a esta escena para que selecciones el arma de T.THUNDER al llegar al lugar donde indíca la foto acumula poder y al utilizarlo haces que la roca caiga y así puedas tomar el contenedor de energía.













ELECTRO NAMAZURUS

Al llegar aqui utiliza tu habilidad de correr en el aire para esquivar los picos y alcanzar el contenedor de energía.

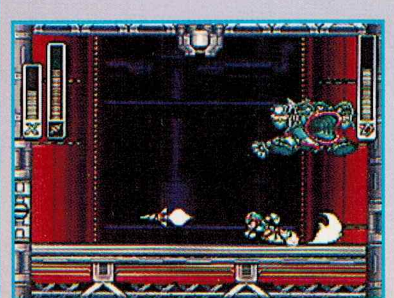
! En los cuartos marcados con ! es donde pueden aparecer los secuaces del científico que tienes que vencer, el primero con el que te enfrentas es este robot amarillo y para eliminarlo tienes que dispararle con Buster mientras esquivas sus disparos, la rutina del jefe es atacarte con un disparo que te sigue, saltar verticalmente y en cuanto te detecte frete a él lanzarce contra ti,esto de saltar y lanzarse lo repite de cuatro a seis veces y se repite la rutina desde el disparo pero ahora te lanza un aro que te paraliza. Para evitar que te toque cuando se lanza hacia ti tienes que saltar de tal forma que te detecte justo cuando va bajando para que tu lo esquives pasando por debajo, después de que le bajas un poco más de la mitad de la energía las cosas se complican un poco cuando el jefe comienza a dispararte doble, tú continúa con la técnica hasta eliminarlo.

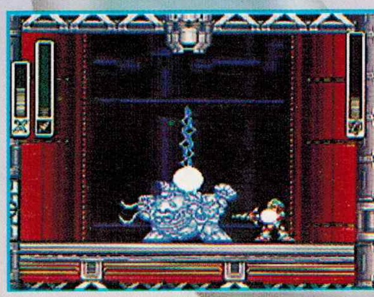




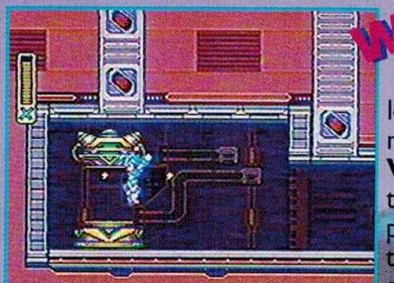


En esta parte es necesario que utilices algún robot para caer con fuerza y así destruir la parte del suelo que protege el camino hacia el tanque de energía que está abajo junto con las cápsulas de energía tanto para ti como para tus armas.





Para eliminar a este jefe tienes que utilizar el arma de TORNADO. pero sólo utiliza un disparo cuando se te acerque y cuando salte el jefe pásate por debajo de él corriendo; después de quitarle un poco más de la mitad de su energía, cambia un poco su técnica protegiéndose con un campo eléctrico que se lo puedes anular con un disparo de la misma arma, o sea que ahora utilizas doble disparo.



W Despues de pasar tres escenas en los lugares marcados con **W** aparece un tipo de tranportador que te lleva a una especie de escena alterna donde te enfrentas al viejo enemigo (o amigo) VILE.

Dr. Cuando ya tengas la habilidad de poder dar un segundo salto en el aire, al llegar aquí continúa subiendo en la plataforma hasta llegar al pasillo de arriba donde avanzas a la izquierda para encontrar otro camino hacia arriba, ahí salta y utiliza tu habilidad de dar dos saltos en el aire y alcanzar la parte superior donde hallarás una cápsula del Dr. Light.



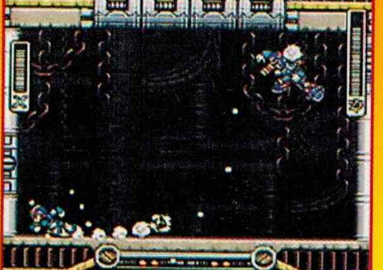
MEGA-MAN Vs. VILE

Para eliminar primero el robot donde esta Vile ejecuta la típica jugada de saltar en la pared, de ahí saltar y correr en el aire para esquivarlo cuando se lance hacia ti y le dispares (acumulando poder) al caer al suelo, repite la jugada del otro lado rápido hasta eliminar el robot en el que esta Vile. Después la técnica es que en cuanto se detenga arriba de ti te pases corriendo debajo de él, entonces te dispara una barra de fuego que tú esquivas saltando en la pared y corriendo en el aire, después permanece quieto y el jefe te dispara una ráfaga de disparos, que tu esquivas corriendo y saltando sobre la pared, repite esta técnica hasta eliminarlo.





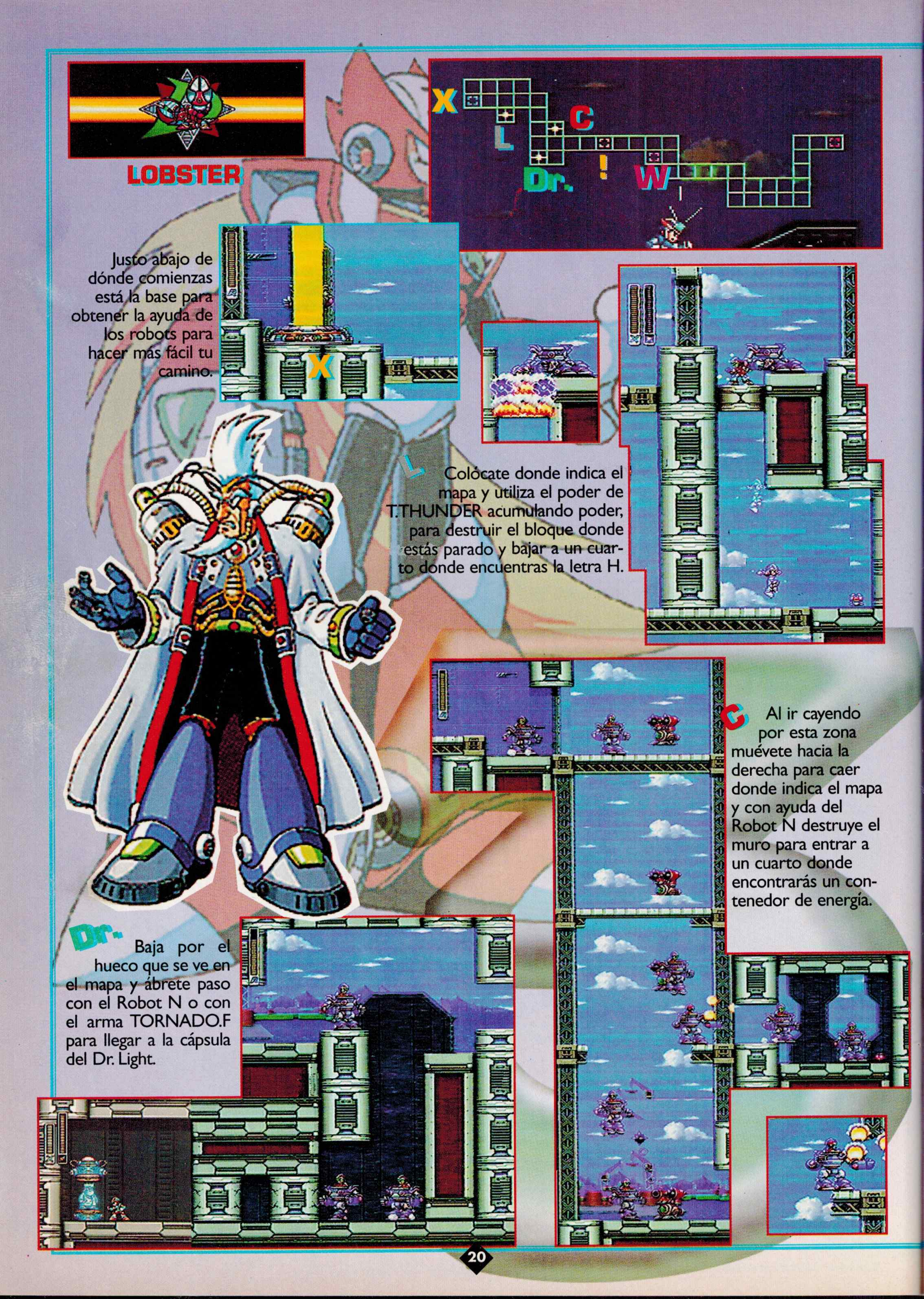








Después tienes que huir a toda velocidad antes de que se termine tu tiempo y mientras la escena se va destruyendo, al salir apareces en la escena de donde entraste.



Justo abajo de dónde comienzas está la base para obtener la ayuda de los robots para hacer mas fácil tu camino.

Colócate donde indica el mapa y utiliza el poder de T.THUNDER acumulando poder, para destruir el bloque donde estás parado y bajar a un cuarto donde encuentras la letra H.

Al ir cayendo por esta zona muévete hacia la derecha para caer donde indica el mapa y con ayuda del Robot N destruye el muro para entrar a un cuarto donde encontrarás un contenedor de energía.

Baja por el hueco que se ve en el mapa y ábrete paso con el Robot N o con el arma TORNADO.F para llegar a la cápsula del Dr. Light.

Para destruir el muro utiliza el arma de TORNADO.F (esta arma la obtienes al eliminar a SCREW MASAIDER) así puedes tomar las dos vidas que se ven en la foto.



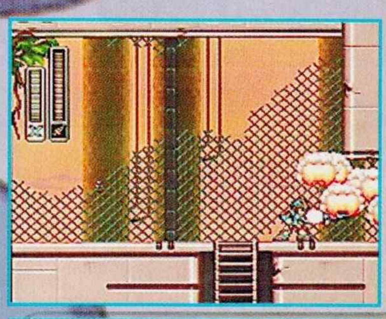




JEFE Para eliminarlo utiliza el arma T.THUNDER (el arama que obtuviste al eliminar a ELECTRO NAMAZUROS) y acércate al jefe para dañarlo, en cuanto el jefe se voltee, rápido corre a la izquierda y salta a al pared para que nuevamene saltes y corras en el aire y esquives al jefe cuando se lance hacia ti, ahora repite la jugada del otro lado de la pantalla y continúa así hasta eliminarlo.







C Poco antes de llegar con el jefe súbete en la libélula como se ve en la primer foto, para después saltar hacia la derecha y alcances el lugar donde está el contenedor de energía.



Dr. En esta parte utiliza un disparo del arma TORNADO.F para perforar la pared y llegar al lugar donde está la cápsula del Dr. Light en la que obtienes la habilidad de acumular poder con cualquiera de las armas y además puedes lanzar un BUSTER con mayor potencia, pero para lanzarlo tendrás que acumular más tiempo tu poder.



JEFE Para eliminarlo utiliza el arma de S.BLADE y espera a que se trepe el jefe en la pared, entonces salta y dispárale, ahora aléjate de él corriendo por, que de nuevo se trepará a la pared pero del otro lado, repite la jugada del otro lado y continúa así hasta elimnarlo.





TIGER

T En esta esquina tienes que saltar de tal forma que te agarres de la libélula y de ahí alcances el lugar donde está el tanque de energía.

! Aquí te podrías enfrentar a este Robot que es bastante agresivo y rápido apesar de su tamaño, por lo tanto tienes que esquivarlo rápidamente saltando en la pared y después correr en el aire como se ve en la foto, pero anticipándote un poco a su ataque porque si te agarra te restará bastante energía.

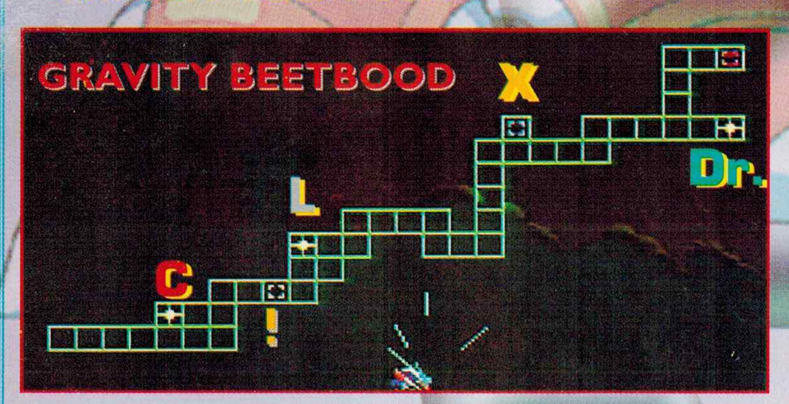
Aquí te enfrentas a un subjefe que es un gusano que entra y sale de la tierra, lo puedes eliminar de un solo golpe literalmante si acumulas poder con el arma de T.THUNDER.

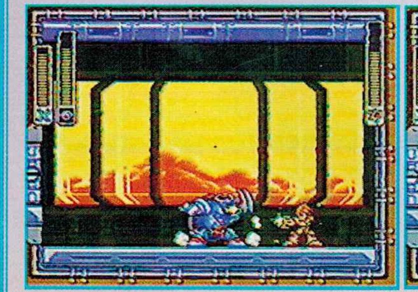


GRAVITY BEETBOOD



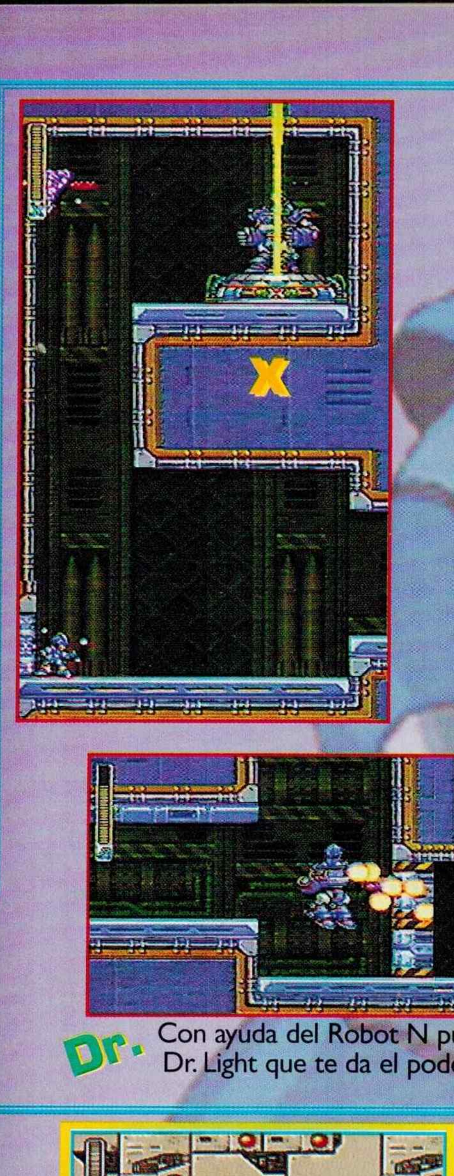
L Al llegar a este punto aquí basta con que cuentes con la habilidad de saltar en el aire para alcanzar el lugar donde está la letra F.







JEFE Es un jefe no muy rápido y para eliminarlo dispárale con RAY.S y cuando se acerque demasiado a ti esquívalo saltando en la pared y corriendo en el aire, pero si te quieres lucir carga poder con RAY.S para atacarlo desde arriba.

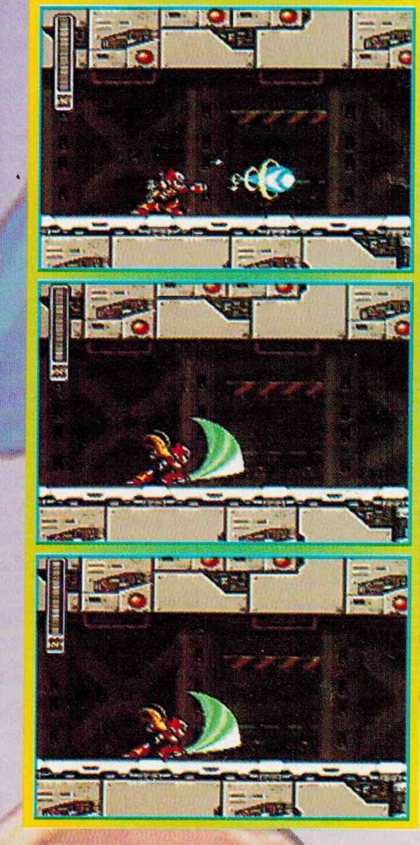


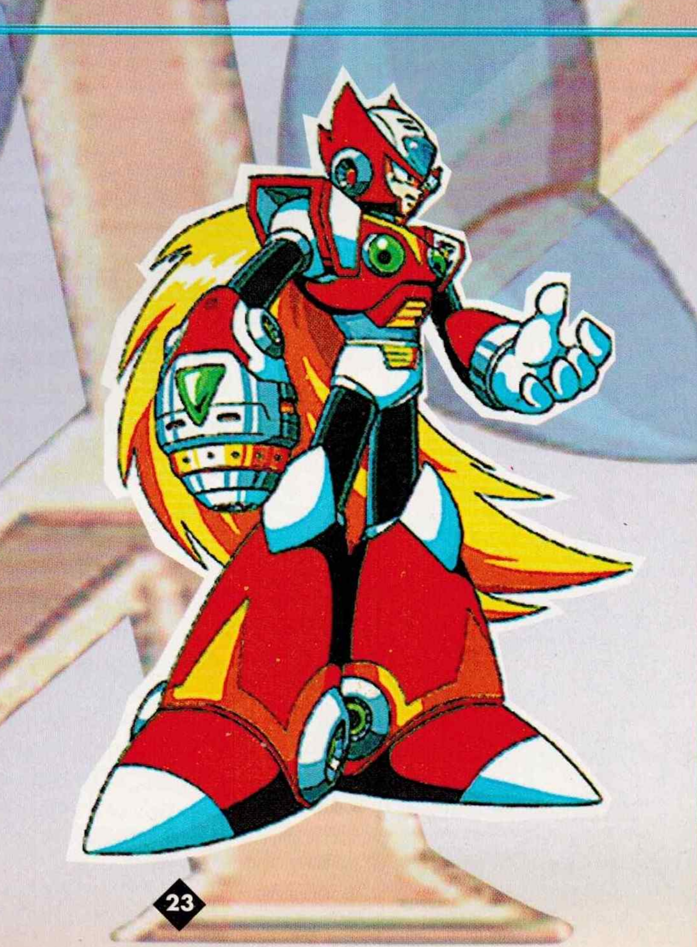
C Si regresas a esta escena despúes de que desaparecen los bloques metálicos que estaban en esta parte ya puedes tomar el contenedor de energía que está en la esquina que muestra la foto.





Dr. Con ayuda del Robot N puedes destruir el muro metálico para llegar a la cápsula del Dr. Light que te da el poder de HYPER. C.

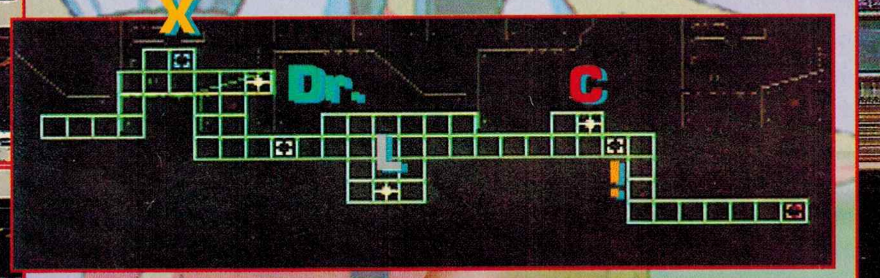







Acumula poder con el arma de S.BLADE para eliminar los enemigos al ir subiendo en el elevador.

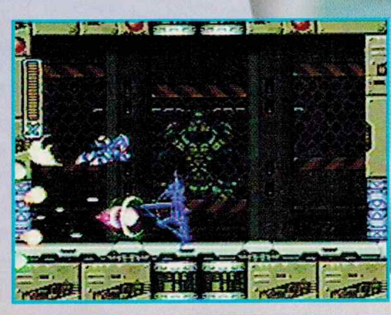

C En el mapa te puedes dar cuenta del lugar donde esta un contenedor de energía que está medio oculto en la parte superior.

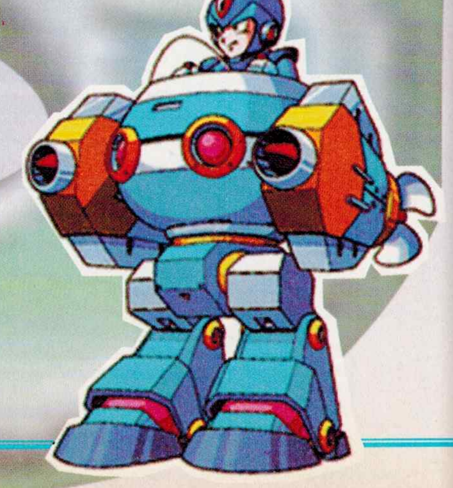


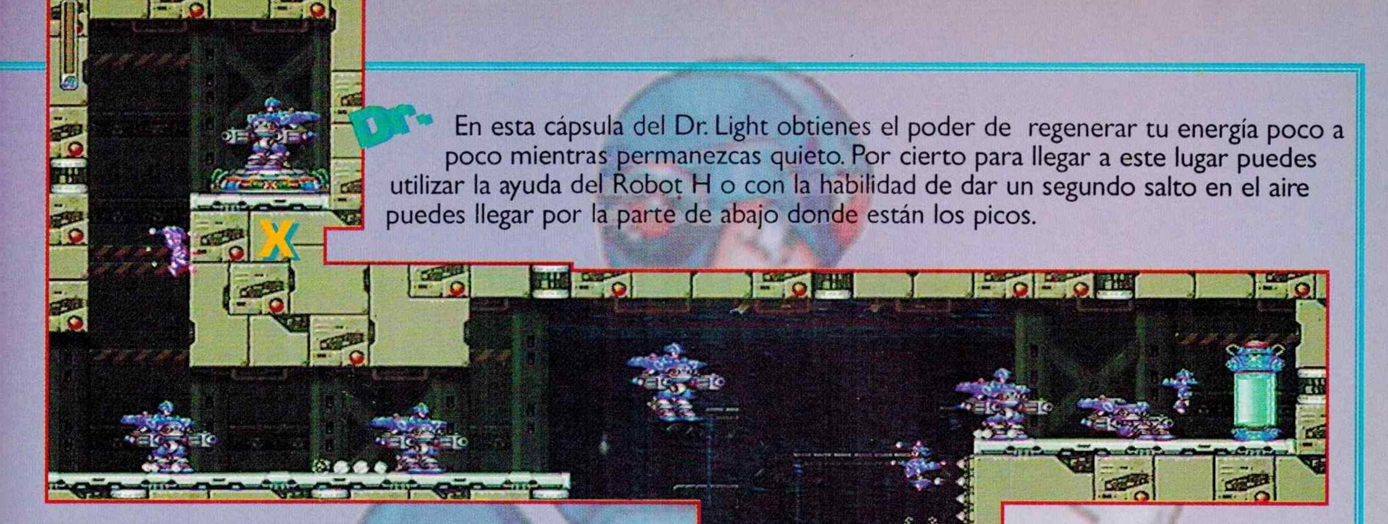
L Destruye con BUSTER los bloques metálicos para bajar y utilizar el arma de TORNADO.F en la pared de la izquierda y puedas bajar donde obtienes el Robot N y a la vez activas todas las bases marcadas con una X donde puedes obtener la ayuda de los Robots.

Aquí desiende una nave similar a la nave que aparece en la escena de introducción del Megaman X si seleccionas esta escena al principio, pero si es de últimas escenas a la que entras no aparecerá, y al parecer cuenta con varios detalles como este.




Aquí aparece un subjefe que obviamente utiliza el chip CX4 que es un coprocesador exclusivo de CAPCOM diseñado para mejorar la velocidad del sistema, que por cierto solo sé, utilizado en Megaman X2 y en este juego.





Dr. En esta cápsula del Dr. Light obtienes el poder de regenerar tu energía poco a poco mientras permanezcas quieto. Por cierto para llegar a este lugar puedes utilizar la ayuda del Robot H o con la habilidad de dar un segundo salto en el aire puedes llegar por la parte de abajo donde están los picos.

JEFE Para eliminarlo utiliza el arma de B.HOLE y lo dañarás no importando en qué lugar de la pantalla esté el jefe, si puedes utiliza esta misma arma pero acumulando poder, pero evita quedarte debajo del jefe porque baja después de ser dañado.





En la primera parte de la escena final te encuentras con unos muros que se van cerrando y tienes que ser bastante rápido para evitar ser aplastado.

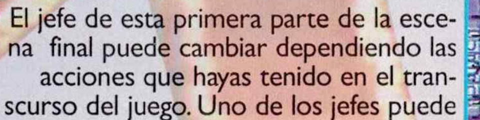
Después de eliminar a todos los jefes sale a la superficie una escena que es la final pero se divide en varias secciones.Pero no olvides recolectar todo lo que no pudiste al entrar la primera vez en cada escena.





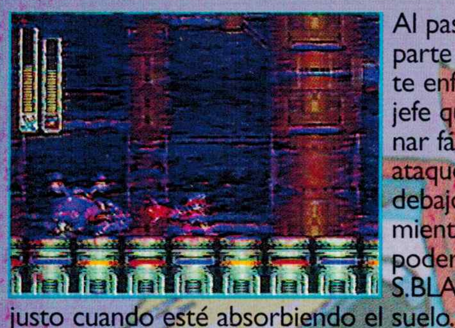
Aquí te damos un mapa donde te muestra un cuarto oculto que por desgracia en nuestro prototipo aún no tenía nada programado pero te dejamos de tarea investigar qué hay en este lugar.

Este otro jefe que puedes encotrarte en el final de la primer parte de la ultima escena.





El jefe de esta primera parte de la escena final puede cambiar dependiendo las acciones que hayas tenido en el transcurso del juego. Uno de los jefes puede ser la transformación de uno de los dos secuaces del científico y para eliminarlo utiliza el arma RAY.S mientras esquivas su ola de poder que te lanza con su espada o los puños que te agarran para someterte



Al pasar a la segunda parte de la escena final te enfrentas a un sub jefe que puedes eliminar fácil si esquivas sus ataques pasando por debajo de el corriendo mientras acumulas poder con el arma de S.BLADE y le disparas justo cuando esté absorbiendo el suelo.



En esta parte tienes que destruir unos caracoles mecánicos para utilizarlos como bases y así seguir subiendo hacia donde está el jefe.

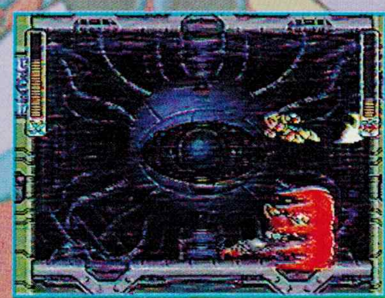


Este es el jefe de la segunda parte de la última escena y para destruirlo basta dispararle con el arma normal mientras esquivas sus misiles.



En la tercera parte de la última escena llegas a este lugar donde te enfrentas nuevamente a todos los jefes pero ahora no hay problema ya que tú tienes experiencia.





Al final te enfrentas al misterioso científico que en realidad es un robot y para destruirlo te recomendamos utilizar el arma de ACID.R pero sólo dispárale mientras el te dispara de lo contrario en lugar de restarle energía se la recuperas y cuando se lance hacia ti salta en la pared y corre en el aire para esquivarlo, continúa así hasta eliminarlo y recuerda dispararle sólo cuando él también te esté disparando.

Como puedes darte cuenta ahora le han agregado varios factores que lo hacen una mejor versión, como el hecho de poder jugar con Zero que tiene un estilo diferente de jugar a Megaman además de los cambios que sufren las escenas según el orden en que vas jugando, ahora cuentas con más cápsulas del Dr. Light donde obtienes diferentes habilidades, pero tienes que planear tu estrategia porque no puedes entrar a todas las cápsulas, y con los cuatro tipos de robots te dan más variedad en todo el juego. Ahora suma todo esto a lo que ya es típico en los juegos de Megaman como las excelentes gráficas y movilidad sin duda una buena opción.



ROBOTS



ROBOT F

En tierra este Robot es muy torpe pero en el agua es donde se puede mover libremente y también puede disparar misiles.



ROBOT H

Este Robot cuenta con la habilidad de volar por breves instantes además de disparar misiles.



ROBOT K

Es similar al Robot N pero utiliza una especie de taladro y además pueden lanzarlo al frente.

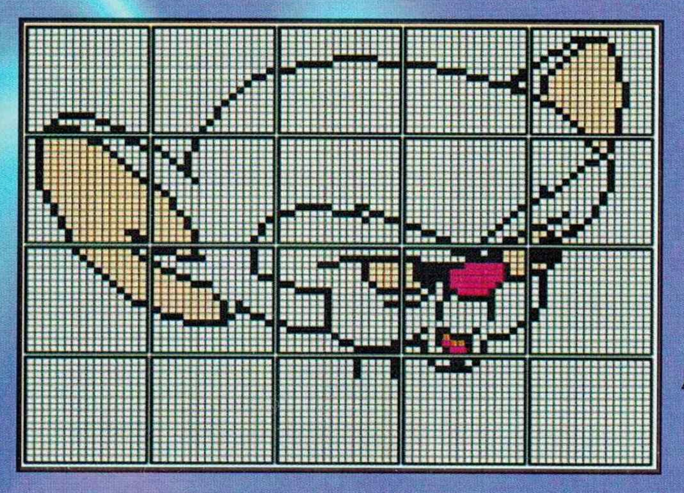


ROBOT N

El Robot es el normal que utilizaste en las versiones anteriores que puede golpear y deslizarse.

GALERÍA

Aquí están algunas de las recientes obras de arte llegadas a Club Nintendo y realizadas en Mario Paint.





JUAN GATICA



ANGEL SORDO















KRISTIAN ANDRADE ESPINOZA





JUAN FCO. PALAZUELOS





¿Se puede mandar el puro sobre con dibujo pero sin carta?

Carolina Zardán Ricart.

Fortín, Ver.



En Super Mario World ¿Se puede poner el 96(estrellita) en los 3 archivos? Porque yo ya super revisé y no puedo pasar de 95 en Mario B.

José Ramón Portales Lam

Tampico, Tamps.

¿Ustedes les pasaron los tips a los de... ¡Gulp!... casi gol, al Rey de los Pastelitos para hacer sus Video Cards? Porque esos trucos están muy bien y esa calidad sólo puede venir de ustedes.

EGpD.

México, D.F.

En números pasados les preguntaron si todos los juegos del NU64 van a utilizar la tecnología ACM pero no entendí ¿Habrá también juegos con gráficos tipo caricatura?
Su lector (¿?¿?) quién sabe, con eso de que somos muchos

RJ 95

México, D.F.



¿Por qué no hacen cada fin de año, como en una revista anterior, un Directorio Anual para saber en qué revistas de ese año contiene la información del juego que buscamos?
Su lector # X (tomando en cuenta que el valor de X es 3X más 17 igual 2X más 18)

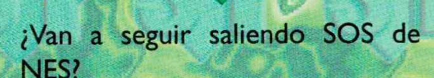
Barroeta Pérez Gerardo

Cd. Obregón, Son.

¿El Taller de Luigi sigue en servicio?



México, D.F.



¿Van a seguir saliendo SOS de NES?

Gonzalez Aldama Chrpstpan

México, D.F.

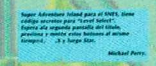
En SSFII Dee Jay incluye música en su estilo de pelea. Es el nombre más correcto pues es un Disc Jockey y en Inglés se le puede llamar D.J. o sea Dee Jay (Di Yei). Esto sí que es tener ingenio. Bien por Capcom

Marco Antonio Martínez Camacho

México, D.F.



En el número especial (Año 1 #10,11,12) mencionan un truco de level select de Super Adventure Island y me di cuenta que no tenía ese número. Sé que a algunos videojugadores les ha pasado lo mismo y se quedaron sin números que ya están agotados ¿No podrían publicar dichos tips, trucos y secretos otra vez? Aunque fuera de tamaño muy pequeño y usaramos lupa.



Xalapa, Ver.

LauraElena Manzo Silvestre



Me resultó difícil encontrar dónde escribirles ¿podrían poner a dónde escribir nuestras cartas en la parte donde está el Sumario

FERNANDO MYUL VARGAS

México, D.F.



Tengo una duda para KI de SNES, todos sabemos que en la versión de Arcade, Glacius y Riptor tienen 3 movimientos finales; Riptor los conserva en la versión casera pero Glacius no tiene el de "la bola de hielo", ¿Se lo quitaron para ahorrar Memoria?

Nahúm Ocampo

Cuernavaca, Mor.



Les quiero hacer una pregunta cuya corta respuesta puede matar mis esperanzas o alentarlas ¿Piensa Takara sacar próximamente una adaptación de The King of Fighters?



The King of Fighters GB

Rivelino Cardona Santiago

Guadalajara, Jal.

¿Se puede jugar en World Class Soccer de Acclaim en el control 1 con el 2do. uniforme?

CARLOS Adrian Perez

Parral, Chih.

Sabemos que el NU64 retrasó su salida en América 5 meses o sea que saldrá en abril del 96 pero he oído que se retrasará otros 3 meses ¿es cierto?

Israel Salazar Cantú

Guadalupe, N.L.

¿Es cierto que Killer Instinct es lo máximo que ofrece el NU64?

Campeche, Camp.

¿Es cierto que Capcom dejó de producir juegos para 16 bit?

VERTIGO

Huauchinango, Pue.

¿Por qué no quitan la sección SI y NO?

Fco. Javier Martinez Lozano

Aguascalientes, Ags.

Porque

En DKC 2 ¿Se puede jugar con los 2 personajes en los 2 controles al mismo tiempo?

Jonathan Israel Carbajal G.

México, D.F.

En Mortal Kombat III, a las 100 peleas ganadas sale un mensaje que dice: "Ten cuidado en el reino de Rellim Ohcanep" y después sale un juego de Space Invaders. Me pregunté si también eran nombres al revés como Noob Saibot en MK II y me fijé que en este juego salen Brian Miller y Gary Penacho ¿Me equivoco?

Jacob Arguello González

Guadalajara, Jal.

¿Existen más claves en Super Street Fighter además de las que ya publicaron?

ENRIQUE MONTALVO GLEZ

Edo. de México

Yo termino R-Type III, pero como sólo puedo jugar determinado tiempo sería imposible para mí intentar el segundo reto, para ustedes es su trabajo.
¿Existe alguna clave para pasar a la Advanced Mission?
Su lector virtual

CARLOS A. GARCIA MENDEZ

México, D.F.

Escuché el C.D. de Killer Cuts y dice que contiene 15 melodías pero cuando lo tocas, en el sistema marca más ya que de la canción 15 a la 29 no se oye nada y en la 30 suena la humillation... ¿Será un bug?

"DAM"

México, D.F.

¿Todavía se pueden conseguir los números de Club Nintendo 1,2 y 3 del año 1?
¿Saldrá SSFII Turbo para SNES?

César Fco. Moreno V.

Irapuato, Gto.

En la revista Año 3 No. 11 dentro de la sección "Los Grandes...", en el texto correspondiente al 2o. lugar (MK II) preguntan ¿Where is Kano?. Queremos saber si en realidad se puede jugar con Kano o pelear contra él.

Alfredo Carmona Olguín

México D.F.

Tengo unas cuantas preguntas que quiero hacerles: ¿Hay shadow moves en KI?, ¿Puedes pelear con Billy Kane en Fatal Fury 3?, ¿Se puede pelear contra Rayden en MK 3?

BAT Y ZAK

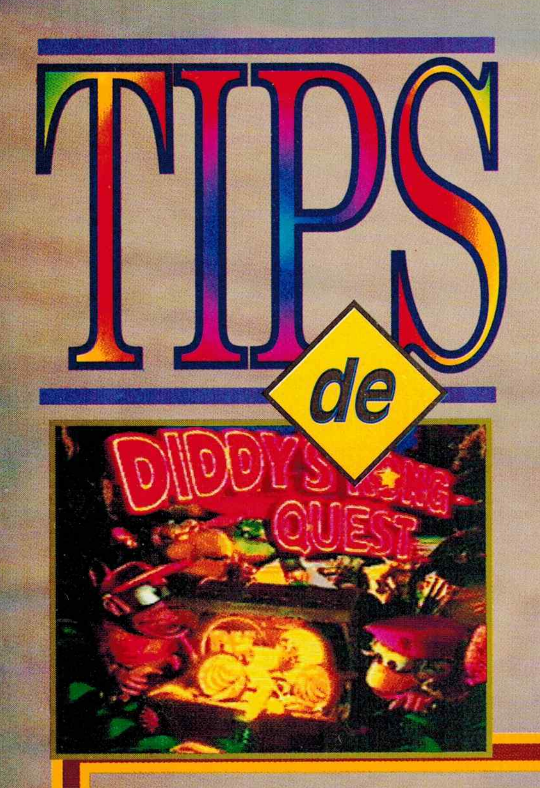
México, D.F.



Los shadows moves no pudieron llegar a la versión de SNES

¿Se pueden romper los tableros en el juego de NBA JAM Tournament Edition?

Chihuahua, Chih.



Al igual que su predecesor, en este juego deberás encontrar todos los niveles de Bonus para ir completando el porcentaje de niveles descubiertos, pero ahora además de eso también deberás encontrar una nueva clase de monedas conocidas como Cranky´s video Game Hero Coin; estas monedas fueron escondidas, una en cada nivel,por el viejo Cranky Kong para probar qué tan buen videojugador eres, así que si tienes problemas para encontrar algún bonus oculto o una de estas monedas estas páginas te brindarán la ayuda suficiente para los primeros niveles del juego, eso es claro para encarrilarte y no quitarle el chiste a los niveles avanzados; en números posteriores hablaremos de las siguiente escenas, así que apúrate a acabarlo.

LOS PERSONAJES

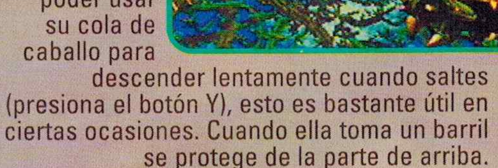
Como ya hemos hecho mención, en este juego tú controlas a Diddy y a Dixie Kong, cada uno de estos personajes tiene diferentes cualidades que deberás explotar para facilitarte el camino en este juego.



Realmente no hay gran diferencia en sus cualidades del primer juego a éste, él sigue siendo rápido, salta más alto y cuando agarra un barril se protege por enfrente pero su mayor cualidad es su salto conocido como Cartwheel jump (En la orilla de algún precipicio presiona Y para girar en el aire y después presiona B para saltar), este movimiento te permitirá avanzar por una orilla, además de que al terminar de ejecutarlo podrás dar un salto extra.



DIXIE



Aunque ella no es tan rápida como Diddy, tiene la ventaja de poder usar su cola de caballo para descender lentamente cuando saltes (presiona el botón Y), esto es bastante útil en ciertas ocasiones. Cuando ella toma un barril se protege de la parte de arriba.





Un nuevo movimiento implica que tengas a ambos personajes, entonces si presionas el botón A el personaje que controlas cargará al que viene atrás; en esta pose podrás lanzar al personaje con sólo presionar el botón Y. Dependiendo hacia donde muevas el control es el sitio al que enviarás al personaje.





En cada uno de los niveles te encontrarás con tres diferentes tipos de monedas:

Banana coins

Estas son las monedas más comúnes, con ellas les podrás pagar a cualquiera de los miembros de la familia Kong, desafortunadamente cuando pierdes todas tus vidas o te salvas y apagas el juego no se mantienen y tendrás que juntarlas otra vez.

Kremkoins

Estas monedas las encuentras a razón de una por cada bonus level. Estas monedas se guardan automáticamente cuando las tomas y te salvas. No puedes tomar dos o más monedas de un solo bonus level y se utilizan para pagarle a Klubba.



Cranky's Video Game Hero Coin

De estas monedas sólo hay una por nivel y al igual que las Kremkoins se guardan automáticamente y se mantienen al salvar tu juego.



Al igual que en el anterior juego, aquí tienes tres archivos diferentes para salvar tus avances. Además del porcentaje del juego, aquí también podrás ver el número de Kremkoins y de Hero Coins. El juego lo podrás salvar en Wrinkly´s Kong Kollege (De este y otros lugares te hablaremos más adelante).

Como en el primer DKC podrás saber si ya entraste a todos los niveles de bonus si aparece un símbolo de admiración (!) después del nombre de alguna escena. Además de esta función también podrás saber si ya tomaste la Hero Coin de ese nivel si aparece una representación más pequeña de esta moneda al final del nombre.



Si has tomado todas las Hero Coins de un mundo así como entrado a todos los Bonus Levels también aparecerá un signo de admiración y una pequeña moneda junto al nombre del mundo en el mapa general. Esto te evitará entrar en vano a checar algún mundo para ver si ya tienes todo.

Bueno, después de mencionarte sólo lo básico, pasemos a lo importante de este artículo: La localización de todos los Bonus y Hero Coins de cada nivel. ¡Casi lo olvidamos!, hay tres clases de Bonus levels, estos niveles se diferencian por lo que tienes que realizar, por ejemplo: en Destroy Them All tendrás que encontrar a todos los enemigos y eliminarlos para hacer aparecer la Kremkoin; otro bonus es el de Find the Token y ahí simplemente tendrás que encontrar la moneda Kremkoin, y ya por último tenemos el de Collect The Stars en donde deberás tomar un número determinado de estrellas para hacer aparecer la Kremkoin; para hacer las cosas un poco más fáciles te indicaremos qué clase de bonus es el que encontrarás con una clave.



Destroy Them All DTA.



Find The Token FTT.



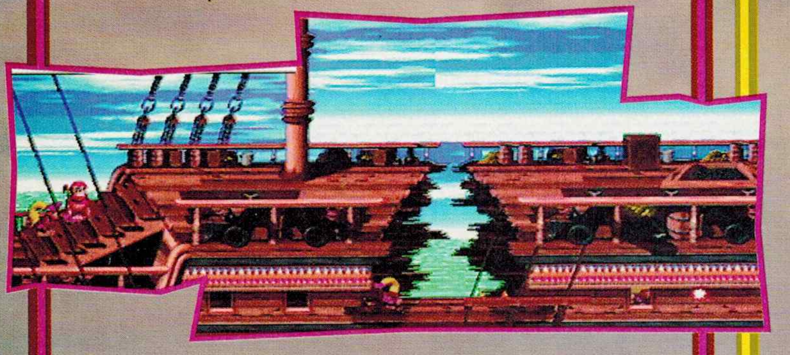
Collect The Stars CTA.





En la primera escena no tendrás ningún problema para encontrar los bonus y la moneda DK.

Para llegar al primer bonus lo único que tienes que hacer es llegar a la parte rota del galeón que se ve en el mapa y dejarte caer ahí, entonces camina hacia la derecha para encontrar un barril oculto que te enviará a un bonus de tipo FTT.



Una vez que encuentres a Rambi avanza con él hasta el sitio que se ve en el mapa, entonces acércate a la puerta que indica la flecha de plátanos y ahí acumula poder con

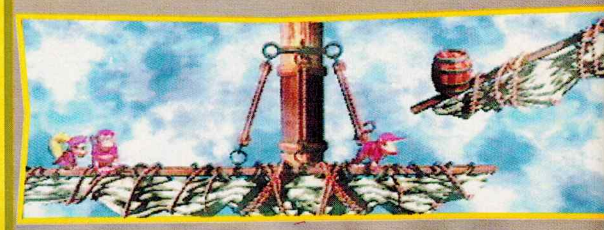


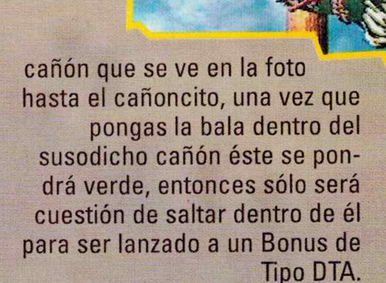
Rambi para destruir esta puerta y entrar a un nivel de Bonus de tipo DTA.

La Hero Coin de este nivel está muy fácil de encontrar como te podrás dar cuenta, sólo llega al grupo de barriles que se ven en el mini-mapa y desde ahí salta desde lo más alto para tomarla.



Este bonus se encuentra al principio de la escena y es muy fácil de tomar si se emplea el Cartwheel jump de Diddy o el descenso con la cola de caballo de Dixie. Este Bonus Level es de tipo FTT.





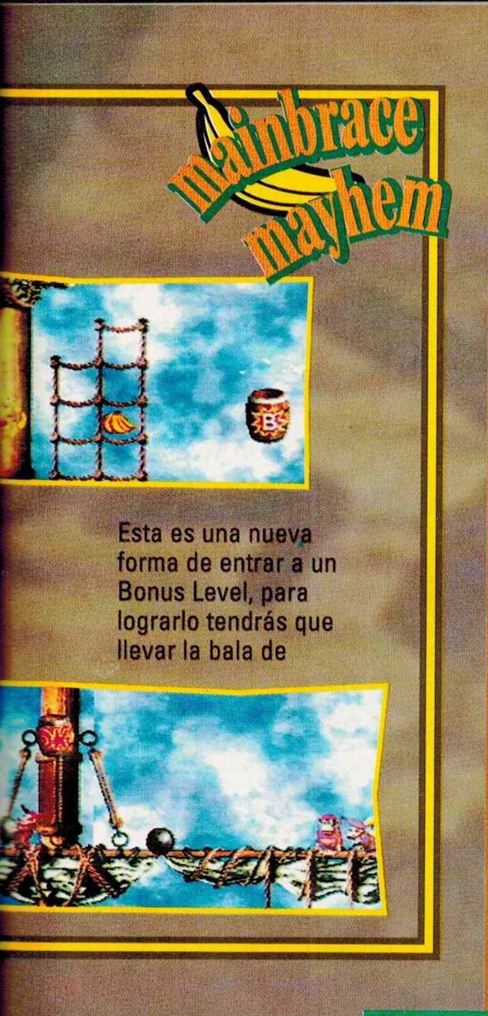
cañón que se ve en la foto hasta el cañoncito, una vez que pongas la bala dentro del susodicho cañón éste se pondrá verde, entonces sólo será cuestión de saltar dentro de él para ser lanzado a un Bonus de Tipo DTA.

Este Bonus está muy cercano al anterior, al llegar a donde indica el mapa (cerca de la bandera pirata) da un gran salto hacia la izquierda para alcanzar el mástil y de ahí llegar al barril que se ve en la parte superior izquierda, este Bonus es de tipo CTA.



Para tomar la Hero Coin de este nivel es necesario haber entrado al anterior Bonus Level, pues te lanzará al mástil que se ve en el mapa, de ahí simplemente deberás caminar hacia la izquierda y después de dar un pequeño salto encontrarás la moneda.





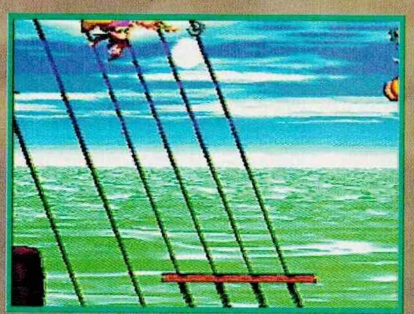
Esta es una nueva forma de entrar a un Bonus Level, para lograrlo tendrás que llevar la bala de



Este es un Bonus muy fácil de encontrar: al principio de nivel trepa por los barrilles que se ven en el mapa, para así llegar al barril que te va a enviar a un Bonus de tipo FTT.



Si observas hacia la derecha de donde se encuentra el anterior barril de Bonus se alcanza a ver un gancho que sólo podrá ser alcanzado por Dixie si utiliza su cola de caballo. Si te alcanzas a colgar de este gancho podrás seguir avanzando hacia la izquierda hasta tomar la Hero Coin de este nivel.





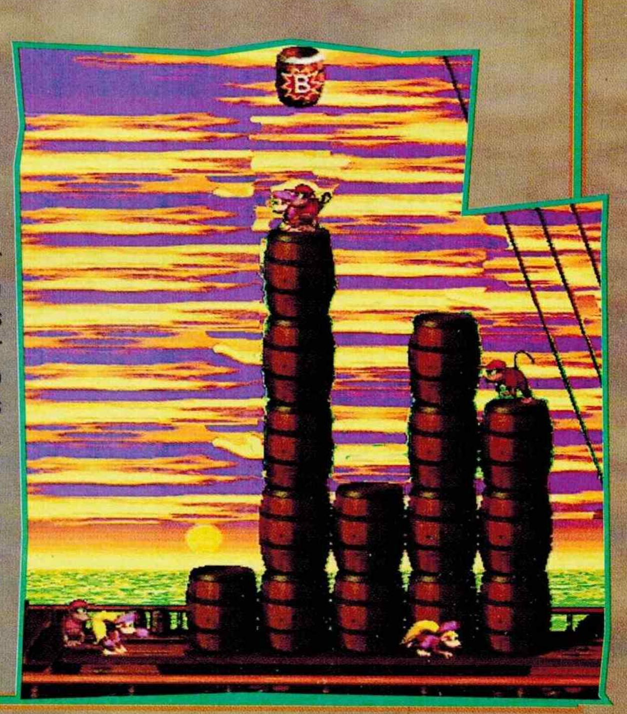




El barril con el signo de admiración que se ve en esta foto es pieza clave para llegar al siguiente nivel de Bonus. Tócalo para que tengas invisivilidad momentánea y entonces corre hacia la derecha hasta que llegues a...



...la zona de barriles que se ve en este mapa, entonces comienza a subir rápidamente para que cuando toques a cualquier Kruncha lo elimines fácilmente. Entonces desde la parte más alta podrás alcanzar un barril que te mandará a un Bonus de tipo FTT.



Miembros distinguidos de la familia Kong

Al primero de los miembros de esta honorable familia que te encontrarás será a Mrs. Wrinkly Kong, ella es la esposa de Kranky Kong y tiene una escuela a la que podrás llegar al pasar ciertas escenas de algún mundo. Básicamente lo que podrás hacer al llegar con ella será grabarte; la primera vez será gratis pero después deberás pagarle 2 Banana Coins por este servicio. Además de esto también te dará algunos consejos para mejorar tu juego, muchos de estos consejos son gratis y para otros tendrás que pagarle.



Consejos de Mrs. Wrinkly Kong
(Ahí nos debes unas Banana Coins)

Kong Family Coins: *Es una moneda dorada con varias Bananas en ella, júntalas y úsalas en los lugares donde encuentres un miembro de la familia Kong a lo largo de la isla.*

Swimming: *Presiona el botón B para nadar. Presionando arriba o abajo en el control pad mientras nadas o flotas afectará la velocidad en la que te sumerges o emerges.*

End Of Level Target: *Salta en el blanco para finalizar el nivel. Si saltas de una altura suficiente podrás ganar el premio que se vea en ese momento.*

Rambi's Supercharge: *Presiona y mantén el botón A para acumular poder con Rambi, entonces suéltalo para un super ataque. Utilízalo para destruir enemigos y para destruir puertas ocultas.*

Character Team-Up: *Cuando tengas a ambos personajes, presiona el botón A para que se unan. Tú puedes arrojar a tu compañero para destruir enemigos y alcanzar lugares inaccesibles. Presiona A otra vez para separarse.*

Area Guardian: *Arrójale de vuelta sus huevos a Krow. ¡Verás que no le gustará!.*

Lockjaw's locker

Una vez que vengas acompañado de Enguarde trepa por la caja falsa que se ve en el mapa (te podrás guiar de qué zona estamos hablando por el barril de DK que se ve), entonces sitúate frente a la caja que sobresale de este cuartito y acumula poder con Enguarde al igual que como lo haces con Rambi para entrar a un Bonus del tipo FTT.



Este nivel no es muy complicado porque sólo hay un nivel de Bonus. Para entrar a él es importante que tengas contigo al pez espada Enguarde, a él lo encontrarás si bajas por donde se ve la foto. Para una referencia más exacta te podremos decir que es donde se encuentra el primer Lockjaw de todo el nivel (el pez rojo que se lanza hacia ti para morderte).



Más adelante llegarás a un lugar donde bajará el agua rápidamente, si eres lo suficientemente rápido podrás llegar con Enguarde por la parte superior izquierda del mapa. Si no es así no te preocupes, pues si te paras en la orilla del barril (cerca de la señal de "Prohibido Enguarde") y desde ahí lanzas a tu compañero mientras saltas, éste llegará fácilmente a donde se encuentra la Hero Coin de este nivel.

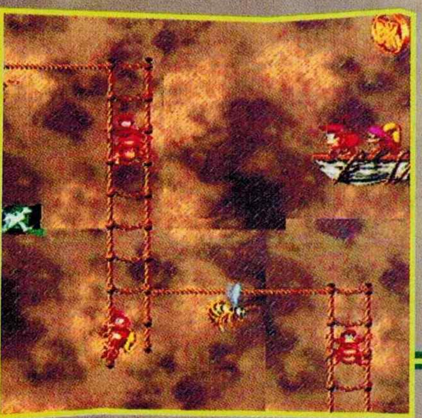


topsail trouble

El primer Bonus de este Nivel lo encuentras fácilmente si vienes en compañía de Rattly the Rattlesnake. Cuando vengas subiendo por donde indica el mapa acumula poder con A (como con Rambi y Enguarde) para dar saltos más altos, si lo haces bien entonces llegarás a la base que se ve en la foto en donde se encuenta un Bonus del tipo DTA.

Este otro bonus es fácil de alcanzar pero hay un pequeño detalle, cuando llegas por primera vez no verás nada junto a las dos libélulas, entonces tendrás que saltar cerca de la segunda y de repente aparecerá un gancho que estaba oculto (donde esta Diddy y Dixie colgados). Desde ahí podrás saltar para caer y rebotar en las libélulas y alcanzar este nivel de bonus del tipo FTT.





Tomar esta Hero Coin es muy sencillo, al llegar a la zona que se indica en el mapa avanza por las cuerdas hasta que llegas a la parte alta de la subida de la izquierda, entonces desde ahí salta con cualquiera de los personajes hacia la derecha para llegar a una base de donde podrás tomar sin problemas la moneda.



krow's nest

Recuerda el consejo de Mrs. Wrinkly Kong: deberás regresarle a Krow los huevos que él te arroja para derrotarlo. Si tienes tiempo y te sientes lo suficientemente hábil para tomarlas te diremos que hay 2 Banana Coins arriba del nido.



Ahora veamos el mundo 2, este es un poco más complicado y te darás cuenta de ello conforme vayas avanzando.

CROCODILE CAULDRON



hot-head hop

Avanza hasta llegar al lugar donde hay 2 Klampons (También está la letra O en la parte de arriba), ahí te vas a encontrar con un cofre el cual se lo deberás arrojar a uno de estos enemigos o a los que están más adelante pues de ahí obtendrás una bala de cañón que deberás usar después. Este es un bonus de tipo CTS.

Al pasar la media meta te vas a encontrar con una caja de donde sale la araña "Squitter" además de que también verás una Y hecha de plátanos. Ahora comienza a subir por medio de las telarañas de Squitter y arriba de la letra Y encontrarás la Hero Coin de este nivel.







SIGUE





Después de una serie de saltos llegarás a un sitio donde verás grupos de dos plátanos que suben y se desaparecen de la pantalla. Con Squitter comienza a subir siguiendo el rastro de los plátanos y llegarás a un Bonus de tipo FTT.

Antes de llegar al anuncio de "Prohibido Squitter" hay un bonus muy fácil de ver y tomar pero te recomendamos que antes de entrar pases por donde está el anuncio para que obtengas una vida (si van dos jugadores este bonus lo pueden tomar fácilmente), adentro del bonus hay otra araña Squitter, la cual al terminar el bonus te dará otra vida. Por cierto, este Bonus es de tipo FTT.



Una vez que termines la escena Hot-Head Hop verás que en el mapa aparece el camino a una escena secreta de nombre Klubba´s Kiosk. Ahí adentro te vas a encontrar con Klubba el cual te pedirá una pequeña cooperación de 15 Kremkoins para dejarte pasar. Si intentas entrar inmediatamente lo único que lograrás será recibir un buen garrotazo pues sólo llevas 14 de estas monedas. Te recomendamos echarle un ojo después.

Miembros distinguidos de la familia Kong

Ahora nos toca conocer a otro miembro de esta familia, nos referimos a Swanky Kong. El tiene un lugar de nombre Swanky´s Bonus Bonanza y ahí podrás jugar para ganar vidas. Cada juego consiste en tres diferentes preguntas y deberás elegir una de tres respuestas posibles. Cada uno es de diferente precio y como te has de imaginar entre más caro sea es mejor el premio. Este parecería un excelente lugar para hacer vidas pero cada que completas una serie de preguntas ya no puedes entrar a esa opción de nuevo.



Kannon's Klaim

Al principio del nivel da un gran salto hacia el la derecha (con Dixie es más fácil) para llegar a un nivel de Bonus de tipo FTT.



Dentro del nivel de Bonus vuelve a dar un gran salto hacia la derecha y encontrarás la Hero Coin de este nivel, ésta es la única Hero Coin de todo el juego que se encuentra dentro de un un Bonus level.

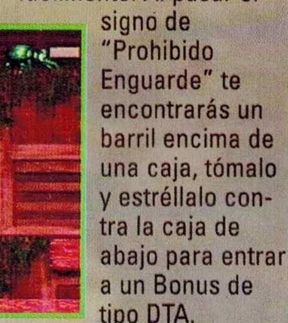




En realidad viendo el mapa no es difícil checar donde está y cómo tomar este barril de bonus, lo más recomendable es saltar desde la base superior derecha con Dixie para llegar sin problemas. Este es un Bonus de tipo FTT.

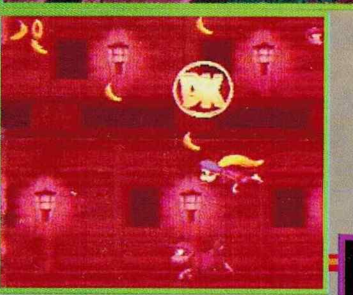
lava lagoon

Aquí solo hay un nivel de Bonus y lo encuentras fácilmente. Al pasar el signo de "Prohibido Enguarde" te encontrarás un barril encima de una caja, tómalo y estréllalo contra la caja de abajo para entrar a un Bonus de tipo DTA.



Al llegar con la foca Clapper que se ve en la foto pégale para que enfríe el agua y baja por donde se indica, ahí te encontrarás con un barril de invencibilidad y más adelante otro con la Hero Coin. Para salir de esta área sólo sigue el camino de plátanos.





Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Rattly the Snake: *Para hacer que tu amiga serpiente salte a mitad del aire déjate caer de cualquier orilla y presiona el botón de salto mientras vas cayendo.*
Rope Climbing: *presiona y mantén el botón Y cuando estés en una cuerda para subir y bajar mas rápido de lo normal.*
KONG Letters: *Junta estas cuatro letras en cada nivel y obtendrás una vida extra.*
Squitter´s Web Platform: *Para crear una plataforma de telaraña presiona el botón A o también los botones L o R, vuelve a presionar cualquiera de estos botones para detener la telaraña y formar una plataforma en la posición deseada.*
Kremkoins: *Por cada nivel de Bonus que hayas completado obtendrás una de estas monedas, junta muchas y después úsalas en "Klubbas´s Kiosk"*
Area Guardián: *Cuando golpees a Kleever, rápidamente ve al otro extremo de la escena antes de que se enoje.*



red-hot-ride



Para encontrar el primer Bonus level es indispensable que te acompañe Rambi. Una vez que llegues al sitio que indica la foto (guíate por los 2 Kruncha que están en la parte de arriba) acumula poder con Rambi y golpea la pared que indicamos, así llegarás a un Bonus de tipo DTA.



Más adelante (después de perder a Rambi y pasar la media meta) subirás a uno de esos globos azules que se mantienen flotando con aire caliente y lo más normal es que avances hacia la derecha pero en lugar de eso tendrás que ir hacia la izquierda y meterte por donde está la roca, así podrás encontrar un Bonus level de tipo CTS.

SIGUE

Al llegar al sitio que se ve a la izquierda del mapa espera a que te disparen barriles, entonces salta sobre ellos e impúlsate para llegar a la base y tomar este bonus, ahora que si quieres hacerlo de manera más sencilla te recomendamos subas y desde arriba te dejes caer para tomarlo sin tanto problema. Ahí encontrarás un Bonus de tipo FTT.





SIGUE

Tomar la Hero Coin es algo complicado, para empezar deberás tomar el barril que está encima del globo azul (pasando la media meta) y no arrojárselo al primer Zinger que aparece aunque sea muy tentador, sigue con él y trata de ir a media altura después de pasar la segunda columna de humo para que los Flitter que ahí aparecerán no te lo destruyan. Una vez que llegues a donde hay dos Zinger protegiendo otro globo arrójale el barril al que está más arriba para que desde ahí tomes la Hero Coin, la cual está encima de la letra N.

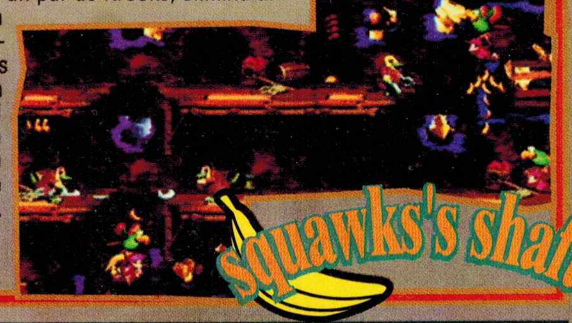


Una vez que llegas al sitio que se ve a la derecha del mapa (donde están los tres Klomp marchando) espera a que se junten tus enemigos para eliminarlos con un giro (no saltes para que evites tomar el barril que está arriba), cuando hayas hecho esto, salta hacia la izquierda (con Dixie es mas fácil) para llegar a los dos barriles que están custodiados por los Zingers y que te llevarán a un Bonus de tipo FTT.



Cuando llegues al barril de media meta carga a tu compañero, salta hacia el vacío de la izquierda y arrójalo hacia arriba, si lo haces bien el otro personaje entrará a un barril que lo llevara a otro Bonus de tipo FTT. Si te guías por el mapa será más fácil.

Una vez que controles a Squawks comenzarás a subir y muchos enemigos comenzarán a atacarte, checa cuando veas a un par de Krooks, elimina al de la derecha y avanza por ahí tal como lo indica el mapa, si lo haces bien encontrarás la Hero Coin de este nivel además de un nivel de Bonus de tipo DTA.



Squawks's shaft

Jungle jinx

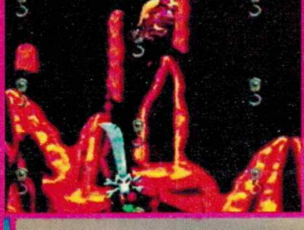
Una vez que hayas terminado todas las escenas hasta aquí tendrás en tu haber 23 kremkoins, más que suficiente para pagarle a Klubba y así poder llegar a una escena secreta de nombre Jungle Jinx; todas las escenas a las que llegas mediante "Klubba´s Kiosk" son bastante difíciles así que tendrás que practicar bastante para pasarlas.

Jungle Jinx

Una vez que llegues a la media meta regrésate flotando con Dixie por donde indica el mapa, ahí encontrarás además de una letra O el nivel de Bonus de tipo DTA; en este Bonus no recibirás una Kremkoin como normalmente pasa, sino que obtendrás una Hero Coin.



Kleever's kiln



tal como lo dijo Mrs. Wrinkly, aquí deberás atacar a Kleever con una bala de cañon pero también tendrás que esquivar sus ataques; después de darle pásate al otro extremo por los ganchos que van a aparecer. Esto funciona muy bien con los primeros 3 primeros golpes.

El se pondrá mas agresivo y te perseguirá después de que lo golpees, así que ahora tendrás que avanzar y a la vez ir subiendo, después de otros 3 golpes perecerá.



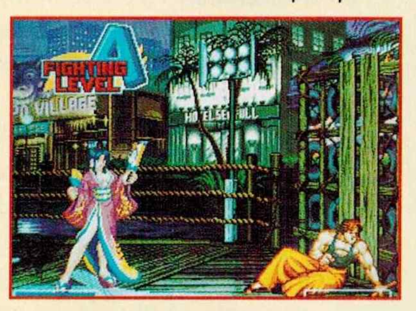
Bueno, si has seguido todos nuestros consejos... ya no te han de querer en tu casa, ¡No!, más bien ya tendrás en este momento el 30% del juego. Por razones de espacio hasta aquí llegaremos pero para el siguiente número terminaremos y te daremos la localización de los demás Bonus levels y la Hero Coins para que puedas conocer los dos finales de este juego. Mientras tienes tiempo para buscar lo que falta por ti mismo ¡suerte!



Novedades:

LLEGA OTRO FATAL FURY

Como se ha vuelto costumbre por parte de SNK, al cumplirse casi un año de la salida de alguno de sus títulos nos enteramos que proxi-



mamente aparecerá una nueva secuela del mismo juego (haz memoria y verás que es cierto lo que decimos); todo esto lo mencionamos porque próximamente aparecerá otra secuela mas de la



serie de los "Fatal Fury" con el título (provisional) de "Fatal Fury Real Bout". Este título como podrás ver en las fotos que presentamos es muy parecido en el estilo de gráficos a su antecesor, aunque por el nombre nos había hecho pensar que seria el último de la serie. Como toda secuela veremos que ésta tiene nuevas mecánicas de juego que lo hacen más intenso pero conservando muchas de las cualidades básicas como la pelea en tres planos o calificación dependiendo que tan



drástica fue la golpiza que le hayas dado a tu rival. Otra de las nuevas características del juego es qué ahora ya cuentas con tres nuevos personajes además de que también podrás jugar con los tres jefes de la versión anterior (¿Tres?, ¡Ah! seguramente tú sólo conociste a uno o dos de ellos si no obtuviste calificación mínima de AA en todos los rounds y sin continuar en el FF3). Los "nuevos" personajes son los ya viejos conocidos de esta serie: Duck King, Billy Kane y Kim Kaphwan.

Bueno, como es típico de esta sección este es sólo un pequeño avance del juego, si podemos en números posteriores tendremos más información así como todas las cosas nuevas que tiene.

NOTAS RAPIDAS

Nintendo recientemente anunció que próximamente tendrá en su lista de "Deportistas famosos" a Wayne Gretzky, aunque esto no se debe a que Nintendo haya obtenido los derechos de él, lo que pasa es que ahora la compañía Time Warner Interactive se acaba de unir al grupo denominado "NU 64 Dream Team" y una de sus cartas fuertes es la licencia del famoso deportista y lo primero que uno se imagina es que ellos sacarán un juego de Hockey lo cual es totalmente cierto. De este juego se ha dicho que será de 3 contra 3 además de los porteros, también tendrá un sistema inteligente de cámara que te seguirá a cualquier lado del campo.



Wayne Gretzky será de los primeros deportistas famosos (junto a Ken Griffey Jr.)en tener un juego para el NU 64.

Otra nueva compañía que recientemente se anunció que ha entrado al grupo antes mencionado es Electronic Arts, aunque no se dijo mucho de que sería su primer título para el NU 64 todo indica qué será de deportes.



Aunque aquí en América todavía no hay planes de sacar la secuela de Puzzle Bobble (la versión para Arcade del juego Bust-A-Move), allá en el país donde nadie sabe qué es un videojuego (o sea Japón) se les ocurrió a la gente de Taito lanzar una versión especial del juego Puzzle Bobble 2 llamada "Puzzle Bobble 2 X". Por el nombre lo primero que uno se imagina es que una versión mejorada del PB2, con un jefe secreto, nuevos movimientos y combos en cadena de hasta 70 golpes pero no, esta versión especial se juega igual que PB 2, ¿Entonces qué es lo nuevo?, pues lo espectacular de este juego es que se trata de una versión hecha especialmente para la pasada época navideña donde las burbujas tienen adentro copos de nieve, los fondos tienen motivos navideños y hay displays especiales. Este juego obviamente no llegará (más bien tenía que haber llegado) a América pero lo mencionamos aquí porque se nos hizo



un detalle bastante curioso.

Además de eso, también nos comentaron que posiblemente salga (para Arcadia) la secuela del juego Dungeons & Dragons; habrá que esperar para ver qué pasa.

Ya para finalizar te diremos que al parecer hay planes de Capcom para sacar una nueva versión del



Street Fighter Zero (hablando de costumbres sanas) que será algo así como una versión de campeonato, en realidad no hay mucha información al respecto pero cuando nos enteremos de algo más te lo diremos.

Bueno, eso fue todo dentro de los chismes de este mes, la verdad hay muy pocos porque los mejores están en el reporte del Shoshinkai/Space World así que te recomendamos echarle un ojo, nos vemos el próximo mes.

Eventos:

DIDDY'S KONG QUEST

EL EVENTO

Casi casi bajando del avión de Japón llegamos a la presentación de Diddy's Kong Quest la cual se llevó a cabo, para variar, en la discotheque La Boom. El 2 de diciembre se dieron cita a las 2 de la tarde algo así como 2500 videojugadores y raperos que querían conocer el nuevo Donkey Kong 2, presenciar el concierto de Caló, concursar en Killer Instinct y probar el Virtual Boy.

En estos eventos no se ha escatimado en producción y por eso en esta ocasión, para abrir boca se presentó un espectáculo circense con pulsadores, contorsionistas, malabaristas y demás que nos dejó con la boca abierta a varios.

Después Susan Taunton, una chava cuerísimo acompañó a Gus para presentar los títulos más exitosos en el fin del año de 1995. Como te imaginarás estos juegos son (aunque no forzozamente en este orden):

Diddy's Kong Quest
Yoshi's Island SMW 2
Earth Worm Jim 2
Mortal Kombat 3
International Super Star Soccer De Luxe
Nosferatu
Batman Forever



Antes de iniciar la presentación Roland y otros cuates hicieron demostración de sus habilidades circenses.



Los chavos llegaron mucho antes para no perderse un segundo de la presentación y alcanzar acceso al concurso de Killer Instinct.


Nuestro editor con Julio Arrieta, de Nintendo de América y Antonio Morales de Nintendo México. En una entrevista Julio nos comentó que NOA seguirá apoyando a estas presentaciones


Esta es una parte del Show Room donde los asistentes conocieron y jugaron varios de los nuevos títulos. Por supuesto que esta foto fue antes de empezar, porque después estuvo lleno.

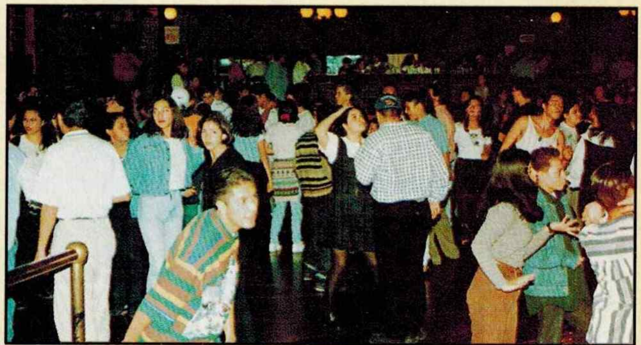
Algo que nadie esperaba (ni nosotros) fue un breve pero muy claro video del Nintendo Ultra 64 que tan solo una semana antes se había presentado en el Shoshinkai de Japón. En él los presentes conocieron imágenes de los videojuegos que nos van a divertir en los próximos meses de este 1996.y que tú puedes ver en el reportaje que tenemos dentro de este número. Luego pasaron al escenario los 4 finalistas del concurso de Killer Instinct para conocer al ganador. Una vez terminada esta parte, Claudio Yarto y su grupo Caló cantó (¿o rapeó?) sus grandes éxitos.



Claudio Yarto y su Caló estuvo en la presentación



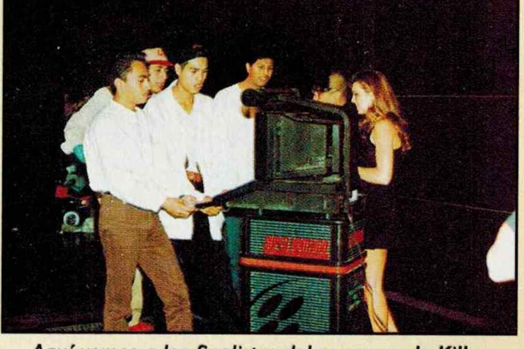
Muchos asistentes estaban sudando... es que tuvieron Calo.


No. No son ataques. Lo que pasa es que después de Caló hubo baile.

Mientras tanto en el Show Room algunos videojugadores seguían jugando los nuevos títulos de Game Boy, Super Nintendo y Virtual Boy. Al terminar entró de lleno la música de la discotheque que hizo bailar a muchos asistentes. Sin duda los comentarios y sugerencias recibidas de los eventos anteriores ayudaron a un mejor lucimiento de esta super presentación. La intención tanto de Itochu como de Nintendo de América es seguir apoyando estas presentaciones. Por ahí nos veremos.



Obviamente había fila para conocer el Virtual Boy, con prototipos que ni nosotros en la revista habíamos tenido oportunidad de jugar.


Aquí vemos a los finalistas del concurso de Killer Instinct. La belleza que los acompaña (además de Gus) es Susan Taunton.

MORTAL KOMBAT
LA PELICULA

No cabe duda que una película super esperada por nosotros los videojugadores es Mortal Kombat. El concepto, creado por John Tobias y Ed Boon, ha llegado al cine. Tal vez su demora para llevarla a la pantalla grande fue una razón adicional para hacerla todavía más deseada.

Algo que sabemos no fue del total agrado de los videojugadores es que la historia de la película Street Fighter era muy distinta a la que se manejaba en los videojuegos, el comic norteamericano, el comic japonés y la película de dibujos animados. En el caso de Mortal Kombat está escrita por Kevin Droney y basada en la historia original.

Como bien sabrás Shang Tsung es un maléfico hechicero que ha guiado a un príncipe muy poderoso hacia la victoria a través de nueve generaciones contra sus enemigos mortales. Si logra ganar el décimo torneo de Kombate Mortal, la desolación y maldad que han florecido en el "Mundo Exterior", predominará sobre la tierra por siempre. Rayden es un extraordinario y poderoso Dios que guía a 3 guerreros humanos (Liu Kang, Johny Cage y Sonya Blade) y los ayuda a explorar profundamente dentro de sus almas para descubrir el poder que necesitan para vencer a muchos enemigos sobrehumanos ganar el décimo torneo y salvar así a la Tierra.

Afortunadamente para los espectadores la película no se confió en el nombre, pues reunió a bastantes especialistas en artes marciales, escenarios grandiosos y efectos impresionantes para lograr una historia excelente, interesante no sólo para los videojugadores sino para cualquier espectador pues tiene una muy buena dosis de algo que se llama emoción. De hecho el Director Paul Anderson (30 años, por cierto) comentaba que no era su intención que al terminar de ver la película la gente dijera: ¡Guau, qué increíbles efectos o qué impresionantes escenografías! sino ¡Que grandiosa historia...! y a nuestro juicio lo lograron.

La película fue filmada en escenarios de los Angeles y Tailandia reuniendo a un gran grupo de expertos en artes marciales, algo que le da gran realismo a la película pues las secuencias de las peleas son auténticas y nunca se utilizaron dobles para ellas. Estas coreografías fueron filmadas con varias cámaras y desde diversos ángulos lo cual la hace un película muy dinámica y con un ritmo perfecto en estas peleas. El supervisor de esto fue Pat Johnson, un experimentado coreógrafo de artes marciales quien ha trabajado con los mejores atletas de ese deporte.

Como es de esperarse la película tiene su toque de humor, muy bien manejado por Christopher



Lambert (Rayden) y a quien muy probablemente tú viste en películas como Highlander o Greystoke la leyenda de Tarzán y próximamente lo veremos en Adrenaline y en North Star.

Shang Tsung es interpretado por Cary-Hiroyuki Tagawa quien seguramente se te hará conocido pues ha participado en varias producciones de cine y televisión.

Para el papel de Liu Kang se eligió al estrella de películas de artes marciales en Hong Kong, Robin Shou quien nunca utiliza dobles, Johny Cage es Linden Ashby, Sonya Blade es Bridgette Wilson y Talisa Soto la princesa Kitana.













STUNT RACE FX



PISTA	TIEMPO	POSEEDOR
EASY RIDE	1'22"40	CARLOS LOPEZ SPINDOLA
AQUA TUNEL	1'48"45	CARLOS LOPEZ SPINDOLA
SUNSET VELLEY	1'47"78	CARLOS LOPEZ SPINDOLA
*RADIO CONTROL 1	0'06"87	CARLOS LOPEZ SPINDOLA
*BIG RAVINE	1'49"47	cartucho de ISRAEL LOPEZ E.
RADIO CONTROL 3	**0'07"60**	**RAFAEL GODINEZ PRADO**
BONUS 2	**0'13"41**	**RAFAEL GODINEZ PRADO**

SUPER MARIO KART



PISTA	TIEMPO	POSEEDOR
MARIO CIRCUIT 1	1'01"25	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
MARIO CIRCUIT 2	1'20"62	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
RAINBOW ROAD	1'29"59	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
BOWSER CASTLE 3	1'39"79	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
*KOOPA BEACH 2	1'03"56	JAVIER MUÑOZ ORIGEL
CHOCO ISLAND 1	**1'03"89**	**JAVIER MUÑOZ ORIGEL**



UNIRACERS

PISTA	TIEMPO	POSEEDOR
*DOWNER	547 PTS.	JOE FARTMAN
*NEON	504 PTS.	JOE FARTMAN
PING PONG	0:20.65	WYX
*ZOOM ZOO	0:24.12	WYX
TOW LOOPS	0:14.54	WYX
JUMP OVER	**0:17.70**	**WYX**
BOWL	**538 PTS.**	**WYX**
INFINITY	**0:06.34**	**WYX**

SUPER PUNCH OUT

PELEADOR	TIEMPO	POSEEDOR
MR. SANDMAN	0'13"15	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
S. MACHOMAN	0'10"67	ALFRED M. H.
NARCIS PRINCE	0'09"41	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
NICK BRUISER	0'08"78	JESUS BENJAMIN SANCHEZ
GABBY JAY	0'06"18	JESUS BENJAMIN SANCHEZ



Cómo podrás ver, hay nombres que tienen un * a lado, y hay pistas nuevas debajo de los cuadros. Estas pistas reemplazarán a las que tienen * ya que durante mucho tiempo no se han recibido nuevos tiempos de ellas.

Si tú logras romper el record de estas pistas con *, mándalo y saldrá tu nombre en esta sección.

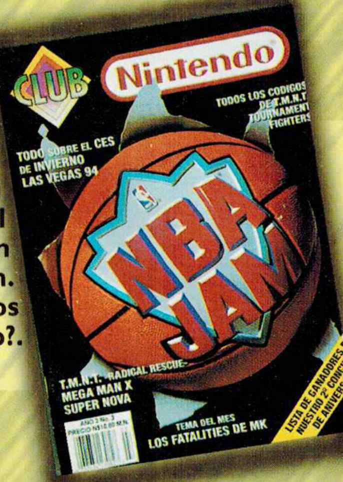
En el caso de Big Ravine, Israel López E. nos mandó un video de donde sacamos la foto que se ve.

Como podrás observar, en las iniciales salen símbolos que no se pueden poner en el juego, y el TOP así venía en su cartucho, por lo tanto el poseedor es el cartucho. Adémas le pusimos * a esta pista, ya que es muy poco probable que alguien lo rompa, (si crees que tú puedes, aquí te esperamos).



Año 3 # 1

Estrenamos tres secciones en este número, estas fueron Start, Tema de Mes y Extra y de las cuales todavía se publica periodicamente la de Extra. La famosa raya de las fotos se hace cada vez más patente, se anuncia la película de Double Dragon (Sí, la que se estrenó hace como 5 meses en nuestro país). Un profundo análisis de mercadotecnia arroja estas cifras: 58.1% de nuestros lectores prefirieron el olor de nuestro papel al del papel periódico, 2.5% prefirió el del "Semanario de lo Indómito, edición especial de la autopsia del Alien"



Año 3 # 3

Otro de nuestros famosos reportes del CES, pero a diferencia del anterior se cancelaron muy pocos juegos. Nintendo lanza su último juego para el NES (Star Tropics) tres años después del lanzamiento del SNES. Se abre la planta de ensamble de juegos en México, los primeros títulos armados en México son de Acclaim. ¿Por qué siguen preguntando si va a salir un juego de los Caballeros del Zodiaco si desde aquí se dijo que no?.

Año 3 # 4

Por primera vez se saca un análisis de un juego de Arcadia (casi nos linchan en la editorial por sacar esta portada pues no les gustó). Se dio a conocer que se realizaría por primera vez en nuestro país el CES y también se anuncia la creación de la escuela de programación "Digipen". Se dan a conocer los resultados de la votación a lo mejor del '93.



Año 3 # 2

El tema de la violencia en los videojuegos erá un tema muy "candente", allá en nuestro vecino país del norte. Se publica una completa lista de los juegos que existen para el NES. Esta revista es como la de Battletoads.

Año 3 # 5

Se da a conocer el "Super Game Boy" y se dan también varias noticias exclusivas como la salida de los juegos Super Street Fighter II y Samurai Shodown, además del anuncio de la salida del juego "Killer Instinct" para Arcade.

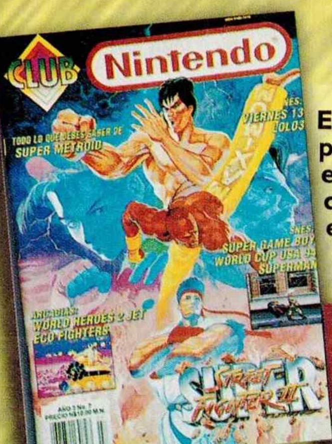




Año 3 # 6

Se "inaugura" oficialmente la sección de Arcadias con el juego "Super Street Fighter II Turbo". Después de algunos retrasos sale el juego Stunt Race FX. A Gus se le ocurre una idea para hacer que se vea mejor el estereograma de Club Nintendo pero en lugar de eso lo empeoró.





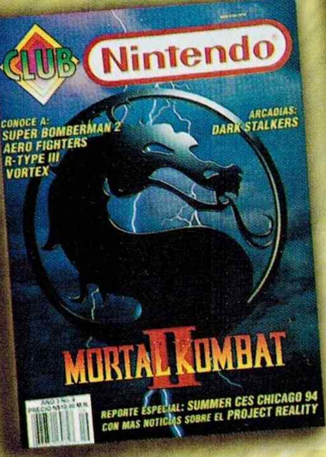
Año 3 # 7

Esta portada tuvo la peculiaridad de que después de que nosotros la publicamos, Game Pro en español la usó un mes después. En el Dr. Mario se explica en 13 líneas lo que a nosotros nos ha llevado varias paginas. Podrás completar esta información con el índice de contenido que se encuentra en esta revista. En la sección de "Los Grandes" verás una inédita foto de Cammy con mallas.



Año 3 # 8

Se muestran las primeras fotos e información de un juego que casi nadie conoce: Donkey Kong Country. También publicamos un especial de finales que gustó tanto, que nos llevó a publicarla periódicamente. Otra noticia importante es que Nintendo permite que Mortal Kombat II llegue al SNES con sus fatalities y sangre.



Año 3 # 9

En este número tenemos uno de los últimos artículos de "Nuestra Portada" que utiliza pies de fotos (o sea, el texto que va debajo de las fotos y que muchas veces traía puras sandeces). Cubrimos la exhibición de Arcades en México y se anuncia el reparto de la película de Street Fighter. Otro super reporte del CES pero con un nuevo formato y con mejor calidad en las fotos.

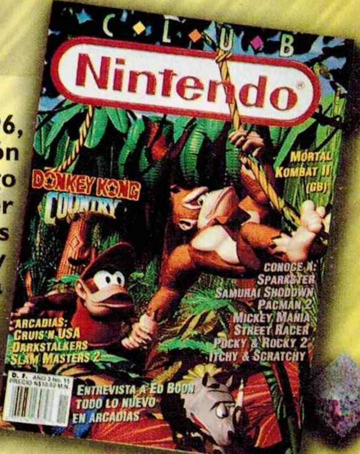



Año 3 # 10

En esta edición se dan a conocer las primeras imágenes de los personajes de Killer Instinct para Arcade además de que se muestra una foto inédita de Cruis'n U.S.A. Se incluye un profundo análisis de MK II (donde se incluye un álbum de estampas en las páginas16 a la 19). En este número se analizó el juego de Wild Guns el cual salió a la venta nada más un año después. A partir de este número se incluye la lista de los más populares títulos en EU y Japón en la sección de Los Grandes.

Año 3 # 11

¡Vaya revista!, de 72 páginas nos fuimos a 96, tuvimos una nueva forma de encuadernación (sin aumentar el precio), cambiamos el logo de la revista y nos fuimos a Japón a conocer al Virtual Boy, se dieron a conocer las primeras imágenes del Killer Instinct y analizamos el DKC. Además de que se da a conocer lo más nuevo para Arcadias en el reporte del AMOA.





Año 3 # 12

Otra portada con 5a. tinta para nuestro 3er. aniversario. Se cambia el formato del Sumario y el Editorial. Se analiza otro juego que sale un año después (nos referimos a Dirt Trax FX, antes de Electro Brain, ahora Acclaim). Reaparece la sección de Start y se da información exclusiva del Virtual Boy.



Año 4 # 1

La portada de esta revista fue hecha con nuestro actual sistema de elaboración. Tenemos importante información de lo que vimos en el Shoshinkai (el Virtual Boy para ser más específicos) y de lo que vimos en Tokyo, además de que entrevistamos a Gumpey Yokoi. Seguramente cuando viste esta revista te preguntaste: ¿Qué demonios es lo que hay en el costado?.

Año 4 # 2

Número especial con mucho de lo que querías saber de Killer Instinct (Bueno, eso dice la portada). Por cuarto número consecutivo hablamos de DKC (desde SFII no hacíamos algo así). De la página 92 a la 96 se publicaron artículos en un orden bastante raro (por cierto, si no lo has adivinado lo de la pág. 92 es Info Clasificada, lo que pasa es que se nos olvidó el título).



Año 4 # 3

Esta revista ya se vendió a nuestro actual precio de N$12.00 (#∏&%$ crisis). Tenemos un nuevo reporte del CES, el último al que asiste Nintendo y ahí se dan datos muy importantes del NU 64. Publicamos un póster de un juego que nunca salió y el reset sale de 1/4 de página. (A propósito:¿A poco no se parece el individuo del anuncio de la pág. 7 a nuestro editor, pónle lentes y verás que sí)

Año 4 # 4



Mal, muy mal en este ejemplar tenemos que reducir nuestro número de paginas de 96 a 88 (#∏&%$ crisis). Esta revista la hacemos ya en su totalidad con nuestro nuevo equipo, es por eso que en ese y tres números después hay algunas metidas de pata (y no es disculpa). Entrevistamos a Nick Jones, programador de EWJ. Desde este número se empieza a publicar más información de juegos RPG y la sección de la Bola de Cristal se une al "Extra".

Año 4 # 5

Aparece el comic de Street Fighter II en nuestra revista. Por primera vez en 6 números el Sumario no tiene nada que ver con el Sumario (después verán porque). Tuvimos una amena entrevista con Tim Stamper, director del juego DKC (estarás de acuerdo, si pudiste leerla). ¡Oh, no¡ más de Killer Instinct. El multi prometido especial de Passwords comienza a publicarse en varias partes en la revista. ¡¡¡Chantal y Lucero se annuncian en la revista!!!.



Año 4 # 6

Después de algún tiempo se tiene otra portada de un juego Arcade. Tenemos también un interesante artículo de cómo se hacen los mauales de los juegos y un amplio reporte del ACME 95. (A propósito: El tipo de la página 71 no se parece a nadie del equipo de CN, ¡por suerte!).



Año 4 # 7

Otro de los clásicos reportes del CES, con la diferencia de que ahora serán anuales y no será el CES, sino el E3, en este evento se vieron pocos juegos pero de gran calidad, o que otra cosa se puede decir de la salida de KI para el SNES; además se suponía que el NU 64 y sus juegos se darían a conocer al público aquí, pero lo único que se vio fue el aparato. Algo muy relevante pasa:
El Morro revela su identidad.

Año 4 # 8

A partir de este número tuvimos un mejor sistema de encuadernación, bastantes Bugs de MK II y se anuncia la salida del juego Yoshi´s Island en un artículo exclusivo. Tenemos más información de KI para SNES y a estos meses ya sabias qué es lo que habia en los costados de tu revista. (A propósito : #∏&%$ crisis. Esto no tiene nada que ver pero es la verdad)



Año 4 # 9



Nuestro editor hace un experimento y utiliza el arte en sobre en el fondo de su sección (¡Ya era hora que le cambiara!). Se publican las primeras fotos fieles de los juegos para el Virtual Boy. Asistimos al segundo evento Exime y publicamos lo retos de Mario´s Picross en lugar de los grandes de Japón y EU y entrevistamos a Peter Main (este artículo seguro que sí lo leíste).

Año 4 # 10



Otra de nuestras potadas favoritas. Después de bastante tiempo se vuelve a realizar otra Magna Presentación. Se anuncian títulos interesantes en el Extra, de entre los que destaca Mario R.P.G. Se publica otro Dicciomario pero con el nombre de DNA. (Nota: Lo de la pagina 69 es un mapa de Super Turrican 2 y no un estereograma. Gracias por su comprensión)

Año 4 # 11

Después de casi un año se publica el póster de Miss Club Nintendo (más vale tarde...). Tenemos más información de los juegos nuevos de Arcade así como los títulos de Disney Soft para este nuevo año. Sí, las fotos salieron algo mal pero quién sabe por qué (Sigue sin ser disculpa).

Año 4 # 12

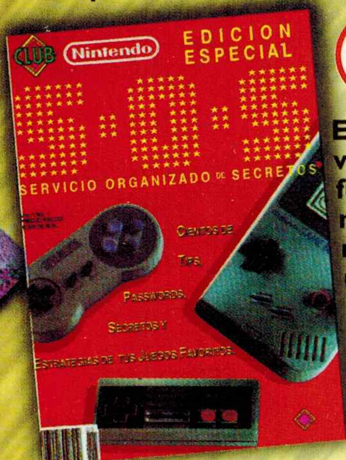
Otra de nuestras portadas favoritas (¡un momento!, ¿eso no lo acabamos de escribir?). El NU 64 esta cada vez más cerca, en este número conocemos el control. Tenemos el contenido de las revistas del año pasado y bastante información de los juegos nuevos de Arcade, además de que ya podrás ver completo al Jago del lomo (¡por fin! todo chueco, pero comprende que es nuestra primera vez).

Año 5 # 1

Tenemos un interesante y entretenido resúmen de todas nuestras revistas (Sí, éste que estás leyendo), si todo sale como esperamos también tendremos datos interesantes en esta revista, bastantes análisis e información de los primeros juegos para el NU 64 en un previo al reporte del Famicom Space World en Tokyo. Además en exclusiva: Gus se rompe el brazo jugando soccer (en algunas personas los años no pasan en balde). De lo único que tenemos duda es si va a entrar un análisis de Mega Man X3 o no. Bueno, seguramente eso tú ahora ya lo sabes.



Además de nuestros números normales, también hemos tenido un par de números especiales, estos dos fueron una edición especial de S.O.S. y una de Street Fighter II



Edicion Especial S.O.S.

Este número salió a la venta en julio del '92 y fue publicado más que nada porque eran muchos los trucos que nos enviaron los lectores durante los primeros meses en que se publicó Club Nintendo. Este especial costó $9,000 (de los de antes) y tenía 72 páginas, a decir verdad, este número nos costó bastante trabajo hacerlo, pero quedó como esperábamos (por lo que no podemos decir que sea malo).



Edición Especial Street Fighter II



Este juego sí que dió mucho de qué hablar, además de que se publicó información por más de 7 meses en las ediciones normales de CN, todavía dió para un especial de 96 páginas que además de eso utilizó la contraportada.
Algo importante de este número es que su producción salió muy cara porque tiene más de 2,400 fotos (algo así como 26 fotos por página en promedio).

Como toda revista, hemos tenido portadas frustradas o también números que por algún motivo jamás llegaron a salir. Por suerte no han sido muchas en ambos casos, así que aquí te los presentamos como algo curioso.





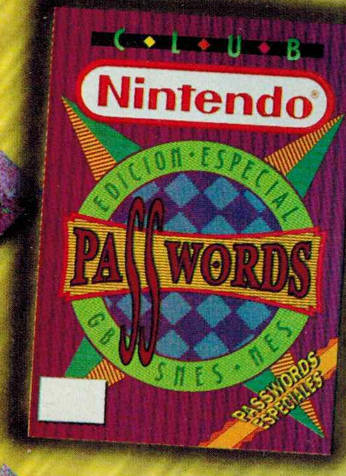
Año 2 # 6

Por esas fechas ya casi no utilizábamos fotos de los juegos como portada, así que nos pareció buena idea utilizar la foto que se ve en la portada, ¿por qué?..... pues simplemente nos pareció bien, pero al ver como quedó, ya no fue de nuestro agrado y mejor decidimos utilizar la que apareció a fin de cuentas.

Año 4 # 5

En este número hicimos una mención del juego "Parodius" y de su posible aparición en el mercado Latino, desafortunadamente a última hora nos avisaron que era muy difícil que este juego pudiera llegar a nuestro país, así que mejor para no hacer tanto alboroto decidimos cambiarla; aunque se tratara de una muy buena portada





Edición Especial de Passwords

Debido a la situación económica por la que está pasando nuestro país, (ya saben lo que pensamos al respecto), se optó por no sacar al mercado este número, pero como ya estaba hecho y valía mucho la pena que lo conocieran, decidimos incluirlo por partes dentro de los números normales.
Esta que ven aquí hubiera sido la portada de dicho numero de haber salido al mercado.



EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

por: AXY y SPOT

¿Qué es la realidad virtual? o mejor aún ¿qué no lo es? Si nos vamos al diccionario descubriremos lo siguiente:

Realidad: *Existencia efectiva, verdad, sinceridad.*
Virtual: *Que tiene virtud para realizar un acto aunque no lo produzca.*

Disclosure ©1994 Warner Bros

Disclosure ©1994 Warner Bros

En la película Acoso Sexual (Disclosure) presentan un sistema bastante avanzado de realidad virtual en la que sientes que caminas por un pasillo y conforme avanzas se va creando un mundo ficticio que en realidad es un gran archivo donde se encuentra toda la información de la empresa y al que puedes acceder en cualquier momento

Según vemos la Realidad Virtual todavía ni empieza y ya nos acabamos el concepto. Esto nos da una idea de lo rápido que evoluciona la tecnología. Las palabras se gastan y se acaban incluso con mayor rapidez que los mismos sistemas y que los avances en los videojuegos.
Nosotros hemos tenido la oportunidad de conocer muchos sistemas profesionales, caseros, prototipos, grandes y pequeños y muy pocas veces hemos experimentado lo que "Según nosotros" es la realidad virtual. Lo mejor que hemos vivido son juegos en los que un grupo de personas son introducidas a una cabina que es movida por un complicado sistema hidráulico controlado por computadoras, mientras en una pantalla que simula ser el parabrisas de la nave se proyecta tu viaje por la nieve, por el cuerpo humano o por el centro de la tierra.
Sin embargo, no es un juego que tú controlas pues sigue una secuencia ya programada.
Al pensar en Realidad Virtual principalmente se piensa en un casco con visor y una pistola en la mano. En varios centros comerciales en Estados Unidos y eventualmente en México, hemos tenido la oportunidad de probar (por la módica cantidad de entre 6 y 15 dólares) unos 2 ó 3 minutos de estos sistemas que en probaditas tan pequeñas son impresionantes pero que analizados con más detalle tienen sus problemas: se supone que la Realidad Virtual



El Virtual Boy es 3D pero ¿será virtual?.

tiene que hacerte sentir lo más "real" posible, que tú eres parte del ambiente que te presentan, pero la mayor parte de esos sistemas logran poner frente a tus ojos un ambiente virtual y hacia donde voltees lo puedes ver. Algunos de los problemas actuales de ellos son:

1) Al avanzar no caminas tú realmente, sino que lo haces presionando un botón. Entonces a través de tus ojos le estás diciendo a tu cerebro que estás caminando, pero al mismo tiempo tus pies le están diciendo a tu cerebro "Estamos sin caminar, no estamos avanzando".



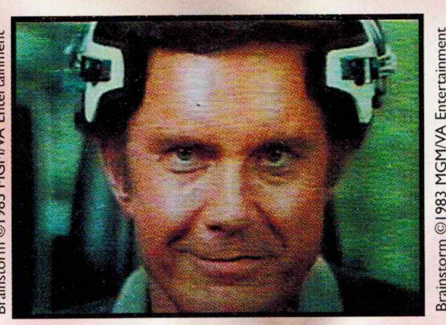
Total Recall ©1990 TrisTar Pictures Inc.



Total Recall ©1990 TrisTar Pictures Inc.

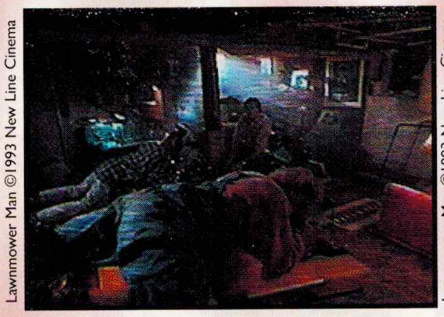
En la película del Vengador del Futuro (Total Recall) uno puede contratar los servicios de una compañía que injerta en la memoria de sus clientes el recuerdo de unas vacaciones de lujo con el simple hecho de acostarse en esta máquina, se transmiten emociones, sensaciones, olores, sobres, texturas y todo lo que podrías normalmente encontrar en unas merecidas vacaciones por marte.

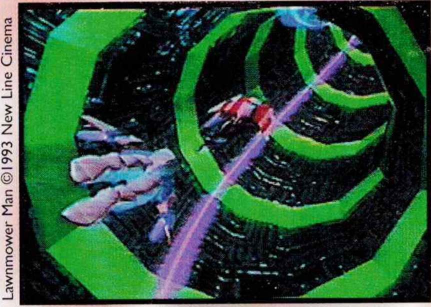
Esto genera una confusión que, en primera, no te hace sentir esa realidad y en segunda hace que tu cerebro, en sistema de autodefensa lo rechace y diga "Entonces mejor me mareo".
Algo similar sucede con los juegos en los que vuelas sobre una ciudad. Los edificios desde arriba pueden verse impresionantes y muy reales incluso puedes volar más cerca de ellos, alejarte, dar vueltas o viajar con gran rapidez porque al fin de cuentas es un ambiente virtual que puedes controlar... pero si el peso de tu cuerpo lo sienten tus piernas y no sientes el aire sobre tu cara entonces tu cerebro no lo acepta.


Brainstorm ©1983 MGM/VA Entertainment


Brainstorm ©1983 MGM/VA Entertainment

En la película Proyecto Brainstorm (Brainstorm) muestran lo que para nosotros es lo más virtual posible puesto que son capaces de grabar todas las señales que recibe el cerebro haciendo una determinada actividad, en este caso manejando, y después reproducirlo en la mente de cualquier otra persona transmitiendo las emociones, sensaciones físicas (como pisar los pedales, mover el volante), emociones (el miedo, los nervios, estrés, tensión y hasta el sudar) que sintió el corredor cuando estaba compitiendo en la vida real. Lo curioso es que esta película salió en 1983, o sea antes de que siquiera saliera el Nes. Ya existía el concepto sin que por esto se llamara realidad virtual.


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema

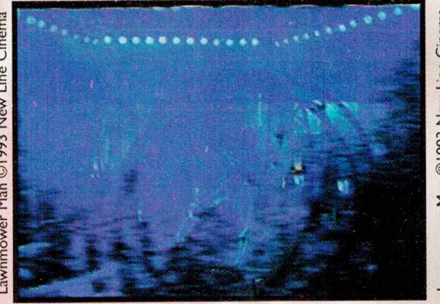
El Jardinero Asesino Inocente (The Lawnmower Man) pretende ser la primera película de Realidad Virtual. Aquí vemos uno simuladores en donde estás jugando videojuegos acostado boca abajo y te puedes inclinar hacia la derecha, izquierda, abajo o arriba para controlar una especie de nave con la que compites en una carrera contra otra persona. No creemos que la tecnología de los videojuegos caseros ande tan lejos de esto, sobretodo después de saber y conocer lo que son capaces de hacer los científicos hoy en día, incluyendo aquí lo que han logrado con el Virtual Boy y el NU64.

2) Los goggles que utilizan actualmente estos sistemas no son en tercera dimensión, entonces la "realidad" no se logra como debe ser.

3) Estos sistemas no están, ni por precio ni por disponibilidad, al alcance de los videojugadores.
Estos "problemas" o desventajas se irán resolviendo poco a poco. Creemos que mucho se resolvería si en lugar de tratar de que el avance se haga "caminando", cuando no caminas realmente, se haga sentado en lo que sería una "nave" ya que podría sentirse algo más real y aún con mayor intensidad si la silla se moviera.

Claro que hay muchos otros tipos de juegos y hay algunos que son mucho más difíciles de asemejar a la realidad que otros, pero según lo que hemos visto y vivido aún estamos lejos de la "verdadera realidad virtual". El problema que vemos es que aún no se ha visto la Realidad Virtual y el nombre ya se lo acabaron. Si ya tantas cosas se han llamado de Realidad Virtuall ¿cómo se llamará la realidad virtual cuando sea lanzada? Ya sabemos la definición de diccionario ¿qué es algo virtual? ¿Virtua Fighters? ¿el chaleco que a través del sonido te hace vibrar? ¿y el nuevo sistema Virtual Boy de 3D de Nintendo? Tal vez todos tienen el derecho de usarlo -o tal vez ninguno -el caso es que, a nuestro modo de ver la tecnología desgastó el concepto de Realidad Virtual. Ahora tal vez el mayor reto que enfrente la industria del videojuego es crear palabras que definan sus conceptos con la misma velocidad que se crean esos conceptos.

¿No crees que también ya hacen falta nuevas palabras en lugar de "un juego sorprendente" o "gráficas increíbles" o "sonido impresionante"?
Estas palabras las hemos usado hace 50 números en la revista para describir desde juegos de NES hasta del NU64... los juegos evolucionan y el lenguaje no.


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema


Lawnmower Man ©1993 New Line Cinema

En esta misma película (The Lawnmower Man) vemos el mismo concepto de sólo que ahora no estás sujeto a una base sino que puedes girar a 360° hacia cualquier dirección gracias a esta esfera; aquí no se trata de jugar si no de entrar a un mundo electrónico fantástico en el que inclusive puedes encontrarte, hablar y tocar a otra persona que esté usando el mismo sistema.

Nintendo®

SIGUE DE SUPERPAQUETE

Y sus franquicias autorizadas te ofrecen en exclusiva

Super Nintendo con Dos Controles
+
Cartucho Mario Paint con Mouse
+
Cartucho Super Mario World



a sólo
$1798.00

*Y para aumentar la diversión no te olvides de **RENTAR** tus cartuchos de SUPER NINTENDO y VIRTUAL BOY en nuestras franquicias autorizadas.*

TEPEYAC
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe #431
Local 67
Col. Guadalupe Tepeyac
Tel: 759-01-11

TALLER DE LUIGI
Paseo de la Reforma #250
2° piso
C.P. 06600
México, D.F.
Tel: 533-68-82

INSURGENTES
Insurgentes Sur #686
Col. Del Valle
Tel: 687-73-59

PERICENTRO
Centro Comercial Pericentro
Manuel Avila Camacho #291
2° Nivel, Local C-2
Col. Periodista (Junto al Toreo)
Tel: 557-17-65

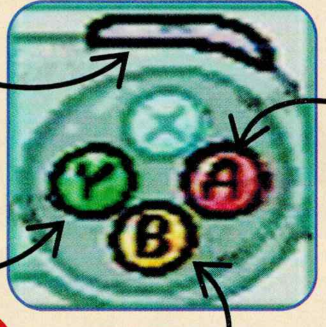
Oferta válida unicamente en estas franquicias

Para provincia $90 más para gastos de envío

MAS TIPS de

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND © 1995 Nintendo

Ahora continuamos con este creativo juego.
La finalidad de este artículo es que pases todas las escenas con 100 puntos para que obtengas las escenas "EXTRAS".
Una vez más repasemos los movimientos de Yoshi.



Fijas la mira para facilitar tu tiro.

Saca la lengua al frente para tragar enemigos.

Disparas los huevos que previamente tomas. Esto funciona de dos formas dependiendo el tipo de control que selecciones:

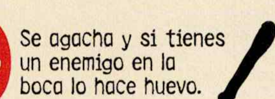
UNA es presionar **A** para sacar la mira y presionar nuevamente para disparar

OTRA es mantener presionado **A** para que aparezca la mira y soltar el botón para disparar

Si mantienes presionado  la mira se mantendrá arriba de ti.

Salta y si mantienes presionado vuela por un instante (esto lo puedes repetir varias veces)

↑+Y Saca la lengua hacia arriba para tragar enemigos.



Se mueve hacia los lados y si dejas presionado el control corre.

↑ Mira hacia arriba y mueve el scroll un poco hacia arriba.

↓ Se agacha y si tienes un enemigo en la boca lo hace huevo. / Si estás en el aire caes con gran fuerza. / Y si estás apunto de disparar suspende el tiro.

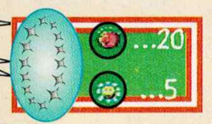


Si lo usas en la pantalla de "PAUSE" mientras estás en una escena que ya habías pasado previamente te saca de la escena.

Start Activa y desactiva la pantalla de "PAUSE" donde puedes ver tu puntaje y accesar los Items que adquieres en los bonus.

HIGH SCORE ---- 100
STARS ----- 30/30 → 30pts
COINS ----- 20/20 → 20pts
FLOWERS ----- 5/5 → 50pts
TOTAL POINTS ---- 100pts

En cada escena para lograr los 100 puntos tienes que tomar **5 flores** que cuentan por 10 puntos cada una, **20 monedas rojas** que cuentan por 1 punto cada una y **tu máximo de tiempo** que son 30 para completar los 100 puntos, por lo tanto en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



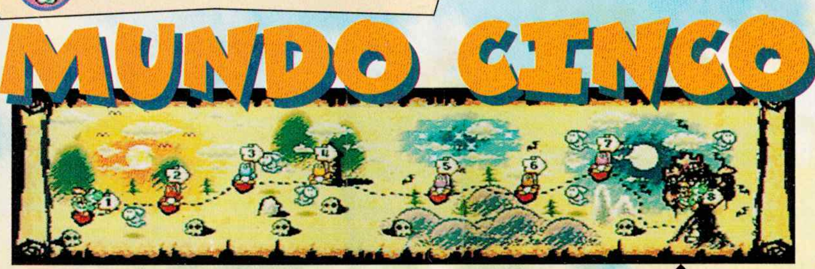
Esto te indica el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance, (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).



Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra. 

Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.



Ahora continuamos con el mundo 5-1









Baja por la derecha para llegar a donde está la caja que contiene la llave de esta escena.

Aquí tienes que pasar por donde está la nube para que aparezca (después de eliminar las plantas) luego dispárale para obtener estrellas de tiempo.

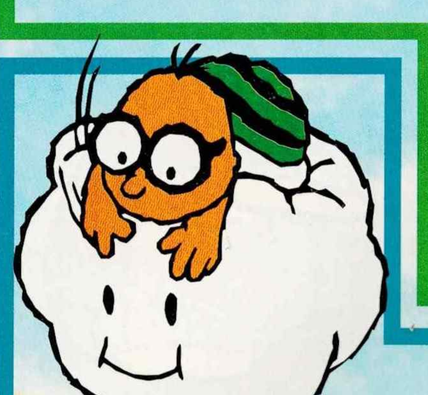




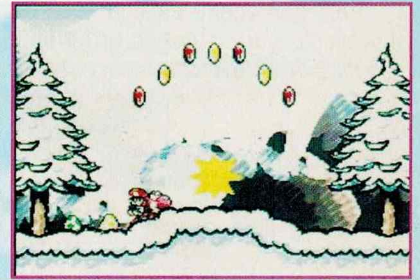
Regrésate empujando la bola de nieve hasta donde indica la foto y así aparecerá una nube que te da vida extra. Por cierto en el pino hay un bloque amarillo oculto. Arriba de este pequeño pino hay un huevo fuera de la pantalla.



=3



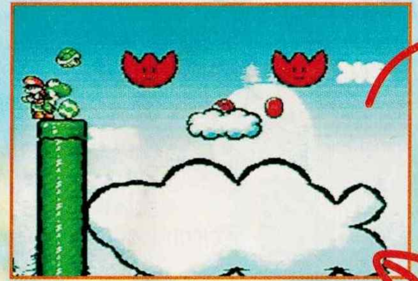
La bola de nieve la tienes que empujar todo lo que puedas a la derecha para usarla de escalón y seguir avanzando, pero no olvides las monedas rojas que muestra la foto.



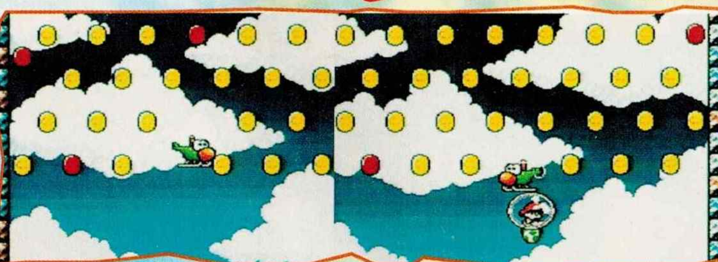
Casi al final, eimina la flor que oculta la flecha, rebota en ella para bajar el SWITCH que está arriba, actívalo y avanza para tomar las monedas que están adelante; entre estas monedas hay dos que son rojas, las últimas para completar las 20 que hay en cada nivel.



Antes de tomar esta flor deja que caiga la roca de arriba para evitar que te arrastre.



..ya en este lugar puedes tragarte los caparazones para lanzarlos sobre las flores y obtener estrellas de tiempo.



En esta parte hay cinco monedas rojas, importantes para tu puntaje.

Para alcanzar el tubo de arriba tienes que caerle al enemigo de la nube para apropiarte de ella y poder subir...

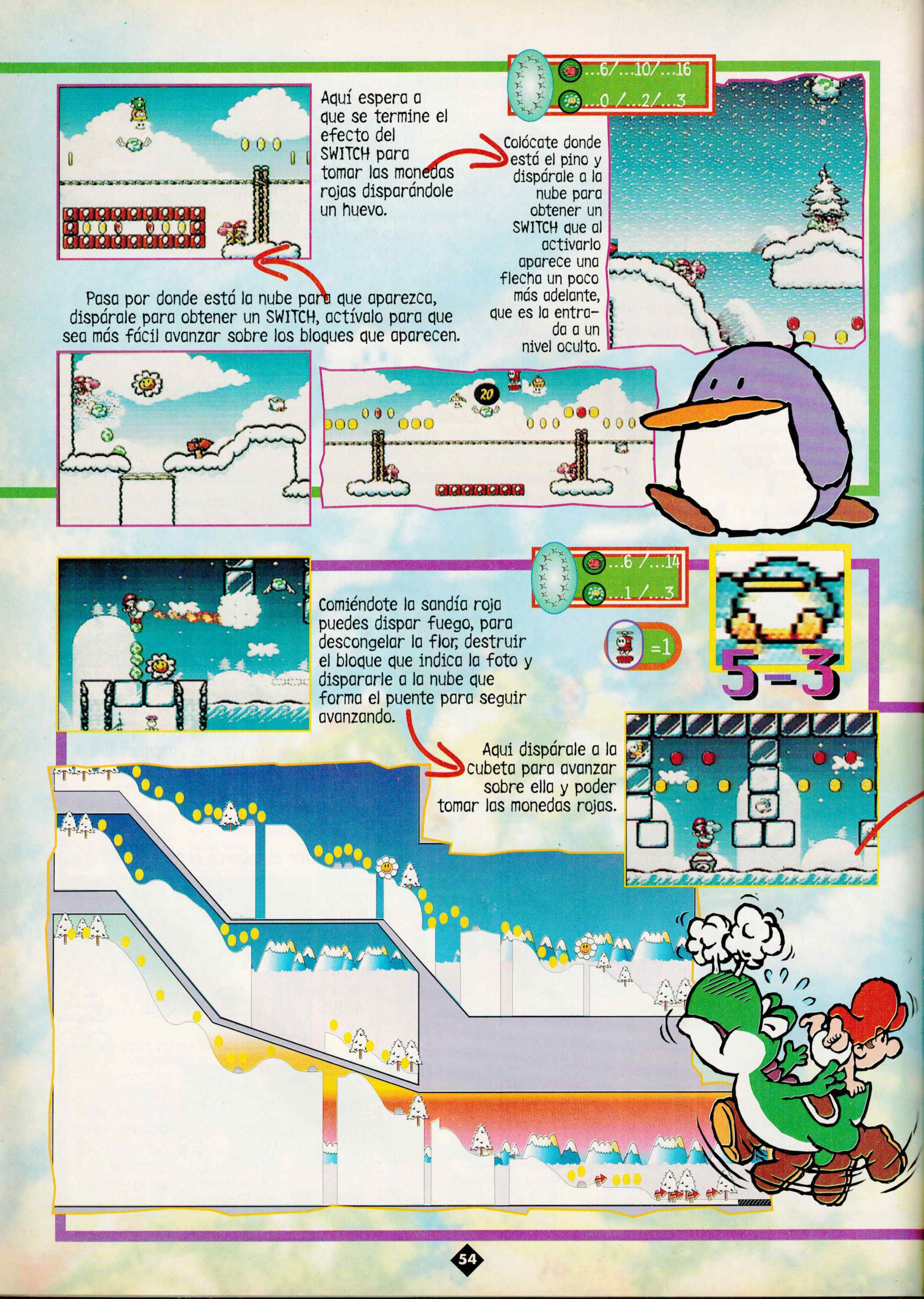


Ya sabes que disparándole a este enemigo obtienes vidas y además en este pino hay una sandía oculta para que puedas disparar.





Clava la columna para obtener una moneda roja como se ve en la foto.



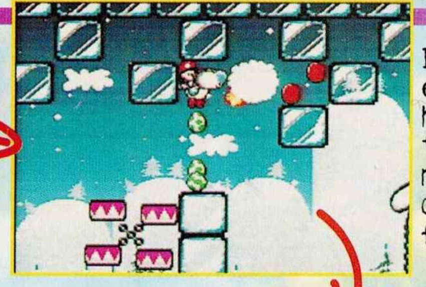
...6/...10/...16
...0 /...2/...3
Aquí espera a que se termine el efecto del SWITCH para tomar las monedas rojas disparándole un huevo.
Colócate donde está el pino y dispárale a la nube para obtener un SWITCH que al activarlo aparece una flecha un poco más adelante, que es la entrada a un nivel oculto.
Pasa por donde está la nube para que aparezca, dispárale para obtener un SWITCH, actívalo para que sea más fácil avanzar sobre los bloques que aparecen.
20
...6 /...14
...1 /...3
=1
5-3
Comiéndote la sandía roja puedes dispar fuego, para descongelar la flor, destruir el bloque que indica la foto y dispararle a la nube que forma el puente para seguir avanzando.
Aqui dispárale a la cubeta para avanzar sobre ella y poder tomar las monedas rojas.

5-4

Después de tomar los dos enemigos con moneda roja baja por el lado izquierdo y súbete en el personaje morado sin presionar el control para abajo; ya arriba presiona el control hacia los lados para moverte, avanza hacia la derecha y rompe el bloque para dejarte caer sobre los picos, no te preocupes por que mientras estés sobre el personaje no te pasará nada.

...7 / ...11
...2 / ...2
=4

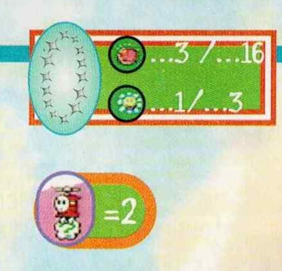
Entra al tubo que indica el mapa, para salir a este cuarto donde si eliminas a todos los enemigos aparece una flor.



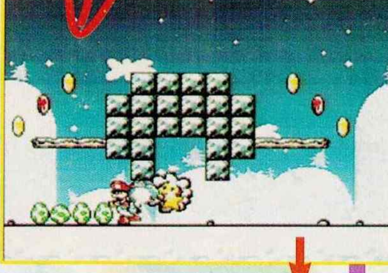
Destruye el bloque de hielo para tomar las monedas rojas como se ve la foto.

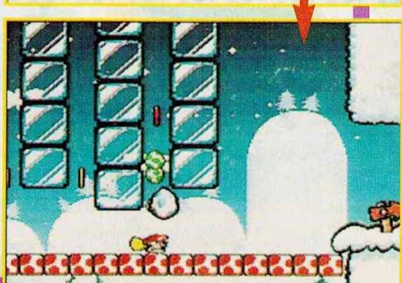
5-5

...3 / ...16
...1/ ...3
=2









En esta parte, primero tienes que tomar las monedas rojas y después descongelar la flor y tomarla junto con la estrella; avanza sin titubeos para tomar las siguientes dos estrellas y así alcances a tomar la moneda roja que se ve en la segunda foto y entrar a una zona de monedas.





Súbete en una de las aves para alcanzar la moneda roja y poder entrar al tubo para salir a este cuarto, donde si eliminas a todos los enemigos aparece una flor. Más adelante hay dos monedas rojas debajo de donde está una planta en el techo.

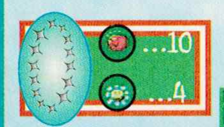




Puedes caerle con fuerza a los enemigos del bat o manopla para eliminarlos de un solo golpe.



Media pantalla antes de llegar aquí, sale un enemigo volando con una vida, dispárale un huevo y después espera a que salga el globo para subir en él y seguir avanzando...

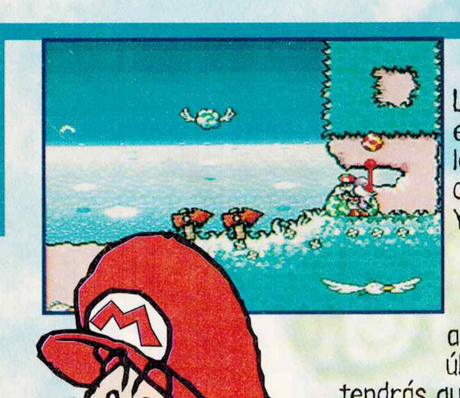




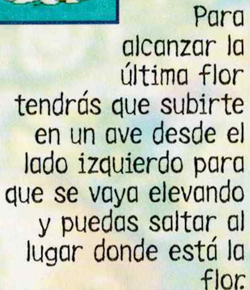


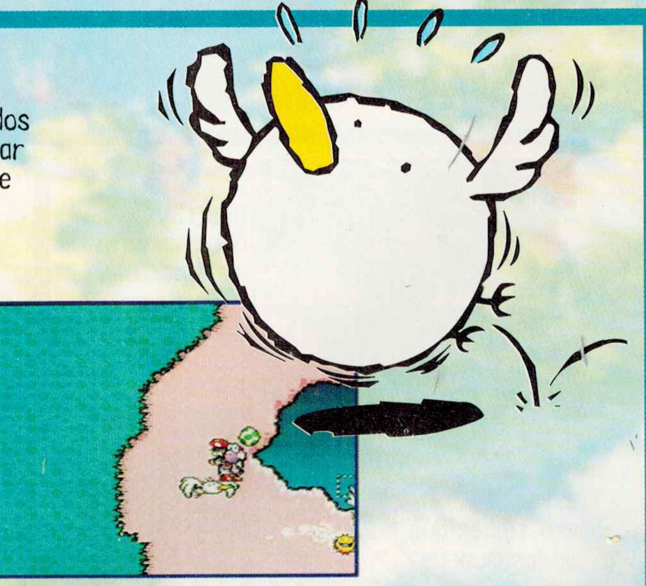
...Entra por el segundo tubo para llegar a este lugar, salta por donde está la nube para que aparezca, después dispárale y obtienes un SWITCH que al activarlo aparece una flecha que es la entrada a un cuarto lleno de monedas.



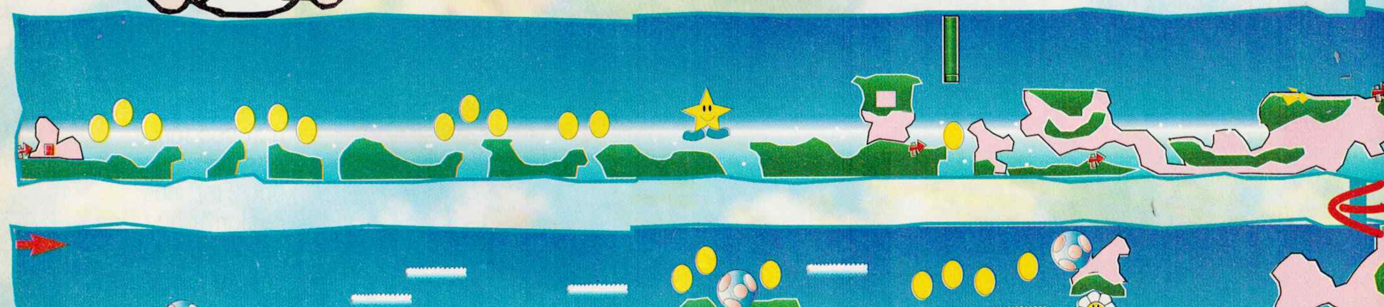


Los huevos que están encerrados los puedes tomar con la lengua de Yoshi.





Para alcanzar la última flor tendrás que subirte en un ave desde el lado izquierdo para que se vaya elevando y puedas saltar al lugar donde está la flor.




5-7
Súbete en un ave para alcanzar a meterte a este tubo que te lleva a un bonus...
...Ya en el bonus avanza rápido para llegar a la orilla donde hay un SWITCH que al activarlo será más fácil regresar, además que aparecen unas monedas.
...9
...3
Aquí salta hacia la otra plataforma para llegar a la flor de arriba.
Haz tiempo entre las plataformas delgadas flotando, para que al bajar los bloques puedas subirte en ellos, alcanzar la flor y las tres monedas rojas que están arriba.
Después de eliminar a la planta verde elimina la tierra con un huevo para poder llegar a las tres monedas rojas y la flor que están más adelante.
SIGUE EN
A
A





Dispárale hielo a los enemigos del techo, pero hazlo rápido para evitar que te disparen.







En esta parte es necesario que vayas siguiendo una bala, desde que la dispara el cañón hasta llegar aquí, donde rebotas en ella para alcanzar la parte superior donde está el aro junto con una flor y 3 monedas rojas.

Rebota en las balas amarillas y mantén presionado el botón B para alcanzar los lugares donde hay flor y monedas.



Recuerda que puedes comerte la flecha y colocarla donde la necesites, además aquí se ve una nube que te da vida extra.



Utiliza un disparo para tomar las monedas rojas. Recuerda que si pierdes a Mario puedes lanzarle un huevo para que baje la burbuja donde está.





Entra por esta puerta para llegar al bonus donde tienes que avanzar por el lado derecho y tomar las últimas monedas rojas y la flor.



Este jefe lo enfrentas en una de las escenas más lucidas del juego, donde tú casi ni te mueves pero todo a tu alrededor gira; para eliminar al jefe calcula el momento exacto para caer sobre él justo cuando esté pasando por el lado contrario de uno de los troncos, así el jefe se queda inmóvil por un instante, mismo que aprovechas dando la vuelta para caerle con fuerza al tronco y así salga por el otro lado y dañe al jefe.

Después el jefe enfurece y tú tienes que cuidarte de los disparos que provoca al saltar. Ahora sólo repite la jugada dos veces más para eliminarlo.







En toda esta escena Kamek constantemente te ataca, lo bueno es que primero aparece en el fondo, así puedes prepararte para cuando se lanza hacia ti.

En esta parte es necesario que des varios saltos presionando el control hacia la izquierda para disminuir tu velocidad y así puedas tomar la flor.

Aquí da un pequeño salto para que alcances a tomar la moneda roja de la orilla.

Lo mejor esta en estrellarte a toda velocidad en la roca dejando el control presionado a la derecha, para no arriesgarte a caer si saltas mal.

Salta sobre los troncos para tomar las monedas rojas y así poder alcanzar la flor.

Calcula tu salto para caer en la orilla y tomar las primeras monedas que son rojas.

Aquí avanza dejando el control presionado hacia la derecha, así tomas el helicóptero de la esquina derecha de abajo; después toma las tres monedas rojas que están arriba, ahora toma el helicóptero que está en la esquina inferior izquierda, después toma las monedas, dos monedas rojas y el helicóptero que están arriba, ahora toma la flor y por último toma el helicóptero del centro para dirigirte a toda velocidad hacia la última flor y la meta cuidándote de Kamek.


CLUB
Tal vez tu ya sabías hacer estos Ultras, o tal vez los habías visto y no sabías cómo se hacían, pero no te apures, ya que aquí te damos la forma de hacerlos con cada personaje.
Para realizarlos, sólo mantén presionado el botón que está arriba de las fotos, ejecuta el combo y suelta este botón al mismo tiempo que terminas de ejecutar el último movimiento.
GM
B. ORCHID
+ PF
GD
+ PF
GD
CHIEF THUNDER
+ GF
PF
+ GM
PM
+ GM
GD
FULGORE
GF
+ PF
+ PF y suelta GD
PD
JAGO
+ PF
PM
+ GF
PM
+ GF y suelta PD
GF
CINDER
PF
+ GM
GD
+ GD
+ GM presiona
y suelta GF
GF
GLACIUS
+ GM
+ GM
+ GM
+ GM



ORCHID
GD
+ GD y suelta GM
ULTRA
THUNDER
56
ULTRA
y suelta GD
ULTRA
FULGORE
ULTRA
19 HITS
ULTRA
10 HITS
ULTRA
KING
11 HITS
ULTRA
+ GM y suelta GF
ULTRA



¿Ultra de Eyedol? Pues sí, aunque es un bug, escoge a Eyedol y a otro personaje, realiza cualquier combo del personaje que seleccionaste de manera que cuando él esté haciendo el Ultra, Eyedol tenga suficiente energía para levantarse. Ahora con Eyedol de pie, presiona PD repetidas veces y por cada patada que Eyedol dé, tendrás un golpe más en tu Ultra que llega hasta 80, aunque le des 10,000 patadas al oponente.

Marco A. Martínez Camacho.

En el siguiente KI Club sabrás cómo hacer los Ultimates como estos Ultras, pero mientras, puedes descubrir alguno.


MASTER
7 HITS
ULTRA
+ PF y al mismo tiempo presiona suelta PD
ULTRA
+ PM y suelta GF
ULTRA
+ GD y suelta GF
ULTRA
EYEDOL
ULTRA
EYEDOL se levanta
PD repetidas veces
ULTRA 80



SHOSHINKAY

El pasado 24 de noviembre se llevó a cabo el evento llamado "Shoshinkai" allá en Japón en la ciudad de Makuhari, donde se presentó por primera vez el nuevo sistema de Nintendo, conocido como el Nintendo 64, que en América se llamará Nintendo Ultra 64.
Sin duda alguna fue lo más sorprendente del evento, en este artículo te hablaremos del Nintendo 64 y todo lo demás que se mostró en el evento.



Como ya es costumbre Nintendo sorprende a todo el mundo con los últimos datos que dieron acerca del Nintendo Ultra 64.







CONTROL TOTAL

Sin duda alguna el concepto del nuevo control del NU64 es parte importante de cómo Nintendo se dispone a cambiar la forma normal o tradicional de jugar.
Y para comprender la importancia que tiene el control para los juegos que se programen en el NU64 veamos sus características:

Comencemos por ver el control del NU64 como si fueran 3 controles en uno; esto es porque hay tres formas de tomar el control.







DERECHA

Si tomas el control en la posición derecha como ves en la foto, con la mano izquierda tienes acceso al stick direccional de tercera dimensión y al botón Z y con la mano derecha tienes acceso a los botones **B, A** junto con la unidad de botones **C** que son los 4 botones amarillos y además el botón **R**.

IZQUIERDA



Si tomas el control en la posición izquierda con la mano izquierda (perdón por la rebuznancia) tienes acceso a la cruz o pad direccional y al botón **Z** y con la mano derecha tienes acceso al stick direccional 3D y al botón **Z**.

FAMICOM

Si tomas el control en la posición en la que normalmente tomas uno de Super NES, la mano izquierda tiene acceso al pad junto con el botón **L** y la mano derecha tiene acceso a los botones **B, A** , la unidad de botón **C** y el botón **R**.



FAMICOM

Es el nombre que se le dio en Japón al Nintendo de 8 bit o sea que allá se le llama Famicom Family o FF y en América Nintendo Entertainment System o NES. Algo similar pasa con el SNES que en Japón se le llama Super Famicom.

Ahora veamos parte por parte los elementos que forman el control del **NU64**

LO CONOCIDO:

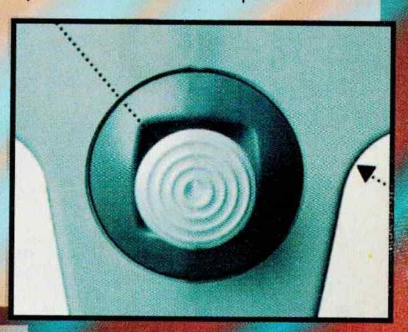
Los botones **B, A, START, L, R** y el **PAD** no necesitan mayor explicación.



LO NUEVO

Stick Direccional 3D: Esto es sin duda el elemento clave para hacer de los juegos del NU64 algo totalmente nuevo, porque el stick direccional 3D te abre una extensa gama de posibilidades.

Para explicar cómo funciona, tomemos como base el juego de Super Mario 64 en donde tú controlas a Mario en un ambiente de tercera dimensión y con el stick direccional 3D puedes girar el ángulo exacto que quieras, cosa que no era tan fácil lograr en un control normal de 8 posiciones, donde para hacer movimientos precisos hay que dar pequeños toques al control; además de dirigir a Mario puedes controlar su velocidad, es decir, que si el stick direccional 3D lo mueves ligeramente al frente Mario camina, pero si lo mueves un poco más al frente Mario camina más rápido, pero al moverlo totalmente al frente, Mario corre a toda velocidad. Claro que esta explicación es con ejemplos muy sencillos para ir asimilando el nuevo stick direccional 3D.Ahora piensa en todas las variaciones que hay al combinar los cambios de dirección con el avance.



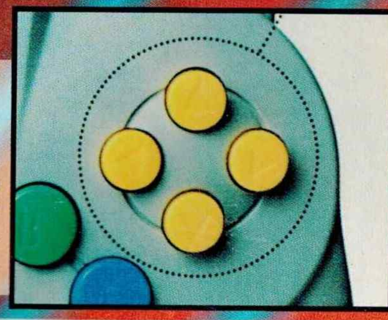
Y esto no es todo, pero para poder explicarte lo demás, es necesario que primero veamos otros aspectos del control.

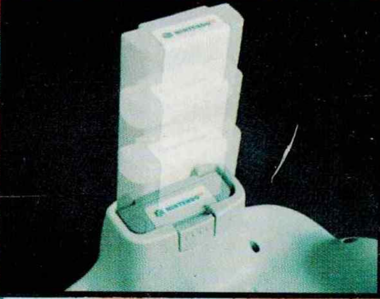
BOTON Z

Este se podría decir que es un botón comodín o sea que tiene una función similar a la del botón **L**.ó **R**. dependiendo qué posición tomas en el control, izquierda o derecha.



Seguramente te preguntarás por qué son los **C** y no **X**, **Y** como en en el SNES, lo que pasa es que Nintendo piensa utilizar estos botones para que tú decidas desde qué pespectiva quieres ver el juego, (esto te lo explicaremos más a fondo con el juego de Super Mario 64).





MEMORY PACK

Esto es una especie de cartucho pequeño que se inserta en la parte de atrás del control y se utiliza para salvar los datos de tus juegos, pero esto no se limita de ninguna forma ya que puedes utilizarlo como actualmente salvas tus avances en juegos que utilizan memoria ram y batería, además puedes guardar detalles tan importantes como la forma en que usas el control (ya sabes el típico "déjame checar cómo están los botones"). Por ejemplo mientras te enfrentas en algún juego en modo de VS puedes salvar la información de la pelea en cada control y así esto puede ayudarte a que analices el estilo de juego de tu contrincante.

Otro ejemplo sería salvar el estilo particular de jugar algún cartucho de carreras en el Memory Pack y así enfrentarte a ti mismo (no sé por qué pero me suena a Super Mario Kart R) seguramente estás pensando en una o mil formas en que puedes utilizar el Memory Pack para personalizar tus juegos, todo esto es posible y además lo puedes llevar a cualquier parte para utilizarlo en el NU64 de algún amigo.

Como puedes ver cada detalle del control está bien diseñado como el tamaño de los botones **B, A** que son un poco más grandes que la unidad de botones **C** para detectar su ubicación sin necesidad de voltear a ver el control, su diseño es similar al de Virtual Boy en cuanto a que cuenta con tres formas de agarrar para sostenerlo cómodamente.

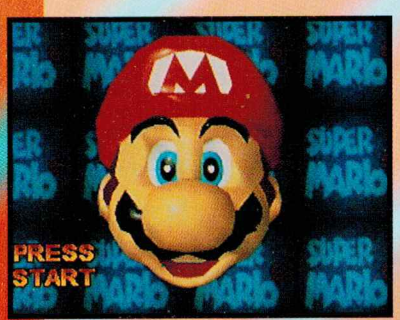


4 CONTROLES

Esto ya lo mencionamos anteriormente pero es bueno reafirmarlo, el Nintendo Ultra 64 ya incluye los puertos para 4 controles o sea que ya no tendrás que gastar en alguna especie de adaptador multijugadores; los primeros juegos que van a utilizar esta cualidad son **KIRBY BALL 64 y SUPER MARIO KART R**.

SUPER MARIO 64

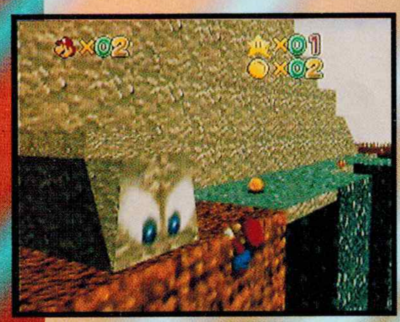
La obra maestra de Nintendo es este juego donde tú eres una combinación de director y actor principal en el juego. Director porque el juego es como una película donde con la unidad de botones C puedes controlar libremente la perspectiva, es decir, que en cualquier momento puedes acercarte tanto que estarás viendo detrás de la cabeza de Mario y así te darás cuenta cómo vería Mario este mundo virtual, o tal vez quieres jugar desde una perspectiva de lejos para ver un pequeño Mario entre todos los detalles de la escena. La perspectiva también la puedes girar hacia cualquier lado libremente, o sea que puedes estar jugando al tradicional estilo viendo a Mario de lado para pasar más facilmente la zona donde los bloques entran y salen del muro y provocan que te caigas, lo sorprendente de esto es que cuando cambias de perspectivas el stick direccional 3D se ajusta automáticamente y tú no te confundes para controlar a Mario. Todo esto unido a las magnificas gráficas que se logran en el NU64.



Esta es la imagen de presentación donde lucen el potencial del ultra al iluminar la cabeza de Mario con una luz, tambien puedes jugar con la cabeza al jalarle la nariz a Mario, recuerdas que algo similar usaba Nintendo en los eventos como el CES.

Aquí es donde comienzas en el juego de Super Mario 64 y tienes que entrar en el castillo pero puedes investigar cada detalle que ves a tu alrededor como la cascada que se ve al fondo.

El juego está repleto de detalles como el que Mario se mueve con una fluidez en todos sus movimientos que le dan vida al personaje, por cierto Mario tiene varios movimientos como el caminar lento hasta correr, dependiendo de como muevas el Stick direccional 3D, salta y si saltas vertical varias veces alcanzas mayor altura y puedes caer lentamente girando, puedes rebotar en las paredes además de ejecutar varios saltos acrobaticos con grito y toda la cosa, puedes colgarte al estilo de Prince of Persia, agacharte, gatear, barrerte, trepar por los árboles y con ayuda de un cañón hasta vuela, no podría faltar el nadar, también puedes moverte pegado a las paredes como si fueras en la orilla de un precipicio, puede tomar cosas como en la escena de nieve donde tomas un pequeño pingüino, golpear y hasta patear.



En esta escena tienes que ir subiendo pero como ves casi se cae Mario por el bloque que salió de la pared y adelante hay unas partes del suelo que entran y salen.



Ya dentro del castillo puedes entrar en cualquiera de las puertas donde hay una especie de cortina que es la entrada hacia la escena, por cierto la puerta que está detrás de Mario te lleva hacia una trampa de Bowser.



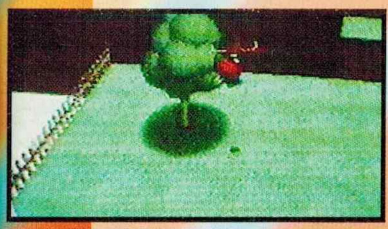
En esta foto Mario ataca con un golpe a las típicas plantas que salen en las anteriores versiones.
El puente café que se ve al fondo cae en cuanto pasas por él, por lo tanto tienes que pasar corriendo.

Desde esta perspectiva se imponen los enemigos. Chécate como gracias al ANTI-ALIASING no se pixelean las imágenes.



Las balas no podían faltar en este nuevo juego de Mario y el humo que va dejando la bala es una textura de ambiente de la que te hablaremos en las especificaciones del Nintendo Ultra 64 en el próximo número.

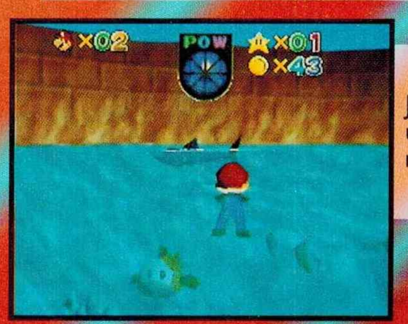




Ya que hablamos tanto de esta escena te daremos un tip para el futuro, al comenzar trepa por el árbol que se ve en la foto, así al llegar arriba provocas que salga un pájaro del que te puedes colgar para llegar al final de la escena sin tanto problema, y además puedes alcanzar una segunda estrella (ojalá esto no lo modifiquen como en Dracula X).



Aquí vemos a Mario volando esto lo logra gracias a que en cierto lugar de esta escena hay un cañón donde al entrar tú controlas el cañón para que apuntes hacia donde quieres salir disparado.



Justo aquí caes al entrar a la escena de agua, un tiburón al fondo y varios peces abajo mejoran la escena.

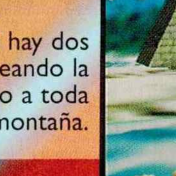


Los cofres del fondo los puedes abrir y el camino a seguir es el túnel donde se ve el tiburon.

Saliendo del túnel tienes que salir a la superficie y así llegar al submarino, ¿qué opinas del detalle de las burbujas?.



En la mayoria de las escenas el objetivo es tomar una estrella coma la que se ve al fondo para así salir de nuevo al castillo y entrar en otra escena.



En la escena de hielo éste es el final, pero hay dos rutas para llegar:una es rodeando la montaña y la otra es bajando a toda velocidad por un canal dentro de la montaña.



Hay una escena de fuego donde si caes a la lava Mario sale disparado como se ve en la foto y le resta energía

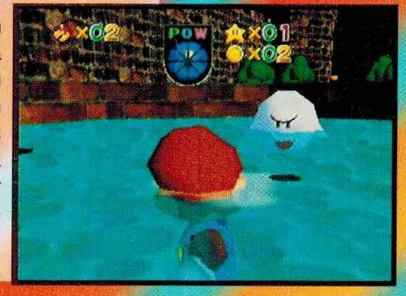


Este es el camino rápido, pero el más peligroso de la escena de hielo por que si te sales del camino perderás la vida pero eso sí, hay bastantes monedas en el camino.



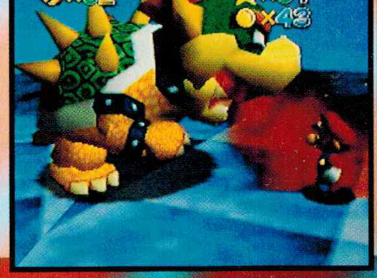
Mario está a punto de terminar la escena al tomar al estrella pero como ves, el puente se derrumba a su paso

Detrás del castillo hay un jardín en donde te enfrentas a los fantasmas que eliminas con un golpe si no desaparecen antes, también hay unos enemigos que son ojos y para eliminarlos tienes que girar alrededor de ellos hasta que se conviertan en una moneda.





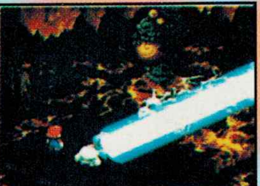
Al caer con Bowser (o Koopa como le llaman en Japón) tienes que cuidarte, porque él lanza fuego en cuanto te localiza y si te toca te restará energia, pero aprovechas ese momento para colocarte detrás de el para agarrarlo de la cola y gires con él para lanzarlo contra unas bombas gigantes o fuera de la plataforma en la que están parados. No creas que esto es el final ya que el prototipo que mostraron sólo era un 50 % de lo que será el juego terminado.





SUPER MARIO RPG

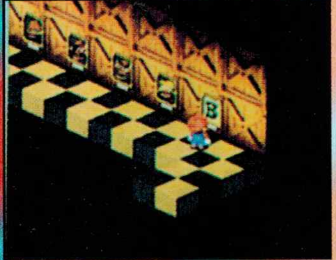




El nuevo juego de Super Mario RPG cuenta con acción y aventura, un detalle relevante son los movimientos de DASH (correr) y JUMP(salto) que los utilizas al pelear, por lo tanto tienes que saber cómo mover a Mario en el momento exacto y así lograr poderes especiales.

Esta es la casa de Mario donde comienza tu gran aventura.





En la torre encuentras de todo tipo de detalles y objetos, además de una llave secreta.

Puedes competir en unas carreras de Yoshi donde si eres el ganador el premio será una "Galleta Mágica"



Este lugar es llamado el camino de los ladrones donde saltas y los sigues para intercambiar una moneda muy importante.

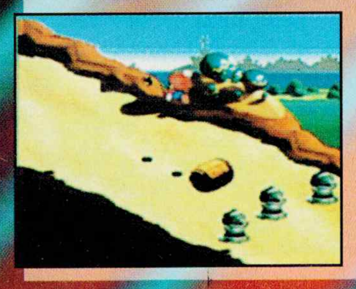
Hay una cortina mágica que oculta una habitación donde está "Buki".



En la desembocadura del río del vino saltando entre los barriles vas tomando monedas a lo largo del río.



En esta parte hay que ir saltando en los barriles para esquivar peligros y así alcanzar el sombrero de un inscecto llamado "Kyacha" por el cual obtienes bastante dinero.





Ya en esta escena tienes que ser muy hábil y rápido para entrar a un lugar específico donde te regalan un item especial.

Aquí es "Melody Bay"y te presentan un reto bastante peculiar ya que primero escuchas una melodia y te señalan la ubicación de las notas para depues tratar de imitarla saltando en los personajes.



el control de las CELEBRIDADES

En nuestro reciente viaje a Japón donde conocimos el NU 64 tuvimos la oportunidad de hablar de nueva cuenta con una de las mentes más brillantes (y trabajadoras) del mundo de los videojuegos, nos referimos a Shigeru Miyamoto. Varios juegos de los que él es directamente responsable se mostraron para el NU 64 (Super Mario 64*, Pilotwings 64*, Star Fox 64*, Super Mario Kart R* y Wave Race 64*) en etapas más o menos avanzadas.



Shigeru Miyamoto

CN: Shigeru San, ¿Cuántos son los juegos que vienen para el Nintendo Ultra 64?.
SM: Nintendo planea lanzar el Sistema con 3 juegos (de Nintendo) y 3 meses después se planea lanzar otros 3. Esto es sólo por parte de Nintendo, faltan los licenciatarios.
CN: Ahora que jugamos el título de Super Mario 64* nos dimos cuenta que es una forma totalmente nueva de jugar con este personaje ¿Qué nos puede decir al respecto?
SM: Este es un nuevo concepto ya que el jugador podrá jugar libremente, será quien decida cómo será el juego y desde dónde se verá y no el productor como solía hacerse
CN: Sabemos que Ud. está trabajando con Paradigm Simulations en el juego de Pilotwings 64* ¿Qué nos puede decir al respecto?
SM: Esta empresa es la más importante en lo que a simulación se refiere, por eso esperamos que éste sea un gran juego.
CN: ¿Qué nos espera para el Super Famicom (Super Nintendo) ¿Seguirá trabajando usted en este sistema?
SM: Con el NU 64 nosotros buscamos producir algo totalmente nuevo pero pensamos en seguir produciendo juegos para el Super Famicom. Creemos que podemos trabajar en ambos sistemas.
CN: ¿Cual será el precio aproximado de los cartuchos del NU 64?
SM: Más o menos lo que cuesta ahora un cartucho de Super Famicom: entre ¥9,800 y ¥10,000. (Esto equivale a unos N$780.00 al tipo de cambio de diembre de 1995). Pero hay que recordar que los juegos son más baratos en América que en Japón.

Pilotwings 64



CN: ¿Cuál será la capacidad en memoria de un cartucho de NU 64?
SM: Los primeros juegos tendrán en promedio 64 megas de memoria pero gracias a los avances tecnológicos saldrán rápidamente juegos de 100 a 256 megas.
CN: A nosotros nos pareció un juego bastante bueno el Mario Paint para el Super Famicom, ¿Piensan sacar algo parecido para el Ultra 64?
SM: Bueno.... Sí, pero con la diferencia de que el Mario Paint utilizaba un Mouse pero lo que nosotros tenemos en el Nintendo 64 utilizará el 3D Stick con lo que se podrán lograr cosas impresionantes.
CN: ¿Qué cambios habrá con los licenciatarios ahora con la salida del Ultra 64?
SM: Bueno, antes a los licenciatarios les llamábamos "Third Party" (tercera parte), ellos programaban sus juegos y los sacaban a la venta. Ahora lo que vamos a hacer es llamarlo "Second Party" (segunda parte) lo que hará que trabajen más cerca de nosotros, ya que Nintendo los asesorará además de que supervisaremos que los productos que lancen sean de calidad.
CN: Gracias por la entrevista.

***Nombres provisionales**



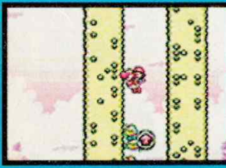
090 YOSHI'S ISLAND



Como logro que Yoshi se meta entre el bloque en la escena EXTRA 4 como indica la foto.

RESPUESTA AL RETO DE DICIEMBRE

088 YOSHI'S ISLAND





En la escena 4-7 toma los pajaritos y llega hasta el trampolin que te lanza al nivel secreto.

Ahora subete en el y brinca haciendo el contorl a la izquierda.

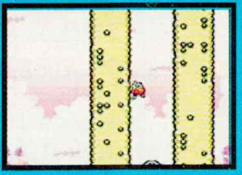
Asi saldras en el mundo 1-1 con los pajaritos convertidos en bolas rojas.

Tambien hay otra forma. Metete en el bonus, pasalo y al salir toma el helicóptero y vuela de regreso al bonus. Vuela como si quisieras meterte en el haciendo el contol a la izquierda. Como ves es básicamente lo mismo.

***Nota**:Ya que estes en el mundo 1-1 tienes que volar a la derecha hasta el tope y despues regresar para que te ajustes con el scroll de la escena, de lo cotrario el scroll se queda fijo en el cielo y no puedes bajar.*







RESPONDIERON ESTE RETO:

RAFAEL GODINEZ P
ERNESTO LUNA S.
EL VENGADOR.

GRACIAS A:

AIEX
ERIK I. CASTAÑEDA
ADRIAN A. BLANCO
VICTOR M. BARAHONA
CRUSH
OSWALDO HERNANDEZ
NITO
KEN FX 2
JOSE A. DELGADO S.
FABIAN O. DURAN J.
M.IVAN DE LA CRUZ L.
JAG
MILTON C. GARDUÑO HDZ.
SEBASTIAN RAMOS
EDGAR A. BULTRAGO R.
ADRIAN IBARGÜEN
RODRIGO A. RAMOS
ARTURO IMAZ
AMAURY PEREA M.
JORGE K. HERRERA M.
AMAILCAR PEREA M.
JONATHAN PINTO
ADN
ROBERTO C. LOPEZ F.
ROGELIO DOMINGUEZ
FCO. JAVIER GUZMAN H.
JAIME RODRIGUEZ B.
CHIDO
GALLO
EMANUEL A. APODACA
LUIS R. VARGAS L.
JUAN C. VALENCIA HDZ.
LEON G. FREGOSO GARCIA
IVAN A. CHONG RUIZ
NORA A. LARA
BERNARDO SALGADO
ISRAEL FLORES SALAZAR
FEDERICO RODRIGUEZ
JOSE L. BETANCOURT
SERGIO H. PLASENCIA C.
ALBERTO CALVA FAYAD
LEOBARDO JUAREZ
JOSE A. MARTINEZ V.
ERIC I. CASTAÑEDA L.
HUMBERTO A. ZUNO FLORES
ALEJANDRO VEGA URBAN
CARLOS A. SOTOMAYOR
ENRIQUE PAREDES R.
ADRIAN FLORES ENRIQUEZ
KIRBY OO2
ALEJANDRO MONTOYA T.
SOS
SOG
OSCAR CHAVEZ CASTRO
RICARDO QUIROZ CORONEL
M. BISON #1
JOSE LUIS BERRA SEVILLA
JULIO E. CAIRE
ERIC I. CASTAÑEDA LOPEZ
TNT
JORGE VALDEZ GARCIA
ENRIQUE GONZALEZ SANCHEZ
ALBERTO GONZALEZ SANCHEZ
GUSTAVO N. RUANO ROMERO
AMIRO HERNANDEZ AMARAL
DIANA E. TREVIÑO F.
RUBEN SANCHEZ GONZALEZ
JOSE RAMON PORTALES LAM
METAL KILLER
JOSE LUIS AMARO DIAZ
EL CAIFAN
ERICK ESPINAL
ASHE
HERMES TOTH RENDON
HUGO A. JIMENEZ HDZ.
TTE. FOX
ERICK ESPINAL SERDAN
VICTOR M. CHAVEZ GAONA
GERARDO TOVAR DUEÑAS
IVAN ALBERTO ARREOLA
JOE-JAM
RAFAEL GARCIA CORTEZ
RED RANGER
MAX MOUSE
CARLOS FCO. MORENO VAZQUEZ
MAURICIO PULIDO GUZMAN
JAGE II
JOSE ANTONIO GARCIA
PAUL COMPAÑ ORNELAS
ARISTIDES GARCIA JIJON
ALF
JAIME OZUÑA D.
MIGUEL A. CARRION MAYO
JORGE MANJARREZ F.
DANIEL RODRIGUEZ LUGO
NESTRO J. SANCHEZ A.
BLANKMAN
ROBERTO CHONG CASTILLO
HECTOR A. OREÑO A.
GUILLERMO ORTIZ HDZ.
USA
ADRIE
GUILLERMO LEGORRETA
ALEJANDRO CORRAL C.
MARIO CORRAL GAVIÑA
MR. A. GRAFF NAVARRO
JESUS ARAIZA CRUZ
FER
CARLOS I. GOMEZ F.
JESUS B. SANCHEZ M.
JOSE ANTONI FLORES P.
HECTOR BERFRAND J.
JORGE HERRERA SPINDOLA
RODOLFO SANTANA LOPEZ
SCORPION
JUAN C. HERNANDEZ P.
SERGIO VEJAR FABAM
BENITO FLORES GARZA
HIRAM ANDON GAYTAN
JOSE ANTONIO LOPEZ MTZ.
JAVIER RUIZ GARCIA
ZAK
CARLOS R. ORIGEL R.
FERNANDO PERRUSQUIA
BULL GVR
LEON GONZALO FREGOSO
RODRIGO MEZA
JORGE MEDEL PINEDA
EL TATA
THE MOWAIK
JOSE DE JESUS CASTRO
THE BRAIN
COX
GERMAN VILLASEÑOR P.
JESUS ADRIAN DIAZ RED
FCO. JAVIER LOPEZ GLZ.
SALVADOR A.C.
JESUS ROSETTE PEREZ
AMIGA LUPE
EDUARDO TENA HDZ.
ENRIQUE ONTIVEROS ZARZA
NELSON RAZO ARRIAGA
CHRISTOPHER OROZCO PAREDES
MR. FROSTY
CHARA
COSME ALBERTO DIAZ S.
SERGIO CONTRERAS S.
PAUL TERRAZAS ESCALONA
ERICK VELASCO FARRERA
M. ANTONIO HUERTA HDZ.
CARLOS C. ALVAREZ
JOSE ANTONIO HOMERO
JESUS F. CLEMENTE GTZ.
ALEJANDRO GONZALEZ
JGLCBK
JESUS A. INZUNZA SANCHEZ
RUBEN VILLALOBOS ALVAREZ
EL CISNE YOGA
CRISTIAN I. ROCHA MTZ.
DAVID A. GOMEZ SOLANO
DAVID E. VICENTE MORALES
SKY DRAGON
ENRIQUE GONZALEZ S.
JAVIER MASCORRA PANTOJA
KLAE
CUAUHTEMOC C.V.
JESUS URBANO CARRILLO H.
TILDIN

CONTESTAMOS A:

CARLA CONDE SOSA
FILI
IVAN VARGAS SOLIS
LUIS A. VALDEZ MTZ.
EMMANUEL AYALA C.
ROSA GOMEZ M.
ANDRES GOMEZ M.
JOSE C. MIRANDA COLORADO
JESUS SANTAELLA HDZ.
HUGO A. MORALES O.
JOSE J. CELIS FAJARDO
JAG
INX
AUGUSTO J. AVILA U.
J.C.A.C.
MARIANO ROSETE E.
ERICK VELASCO F.
WILSON
WAKKO WARNER
GAMBITO
THE KNIFE
GINZU
THE CROW

COLABORARON EN ESTE NUMERO:

INX
AUGUSTO E.G.A.
ALEJANDRO FORONDA A.
LUIS DELGADO CHAVEZ
EDER J. MORALES QUINTERO
JORGE ISMAEL ARECHIGA
L. ADOLFO MORENO SOSA
JOEL CERDA GONZALEZ
JUAN M. LOPEZ GOMEZ
JOEL ALEJANDRO AGUILAR
JOSE GERARDO AGUILAR
SUB ZERO
CRISTIAN XAVIER GARCIA V.
K.G.M
J.A.G.
MARCOS DARIO ANDONEY S.
RYU
ULISES FUENTES RUIZ
EL INSANO
FELIPE MOTA GONZALEZ
EMANUEL ESCALANTE C.
FX 2
AUGUSTO J. AVILA URISTA
OCESSE TELLEBES
JUAN CARCIA NAVARRETE
MARCOS GARCIA NAVARRETE
BAYLISS X2
BAYLISS X
GUILLERMO LEGORRETA
ALBERTO MENDOZA MUÑOZ
ROBERTO CHONG CEDILLO
INX
KLAX
AARON A. BARBEYTO V.
JESUS B. SANCHEZ MEJIA
ANTONIO GARCIA ROBLES
MIGUEL A. GOMEZ HDZ.
JUAN MIGUEL DOMINGUEZ
JAVIER ROMERO
ANGEL A. REYES SANCHEZ
HUGO A. JIMENEZ HDZ.
COP
VENOM
MGM
MASH
FIDEL MONTOYA RODRIGUEZ
JOSE RAMON ANTUNEZ
ALMA ROSA GOMEZ M.
MANUEL F. GUZMAN
ATN
JESUS J. CHAPLIN
CARLOS A. GARCIA M.
SAN GOHAN
ALAN KEY MARTINEZ B.
FAUSTO SOLIS SOTELO
JUAN MANUEL GOMEZ L.
JOEL CERDA GONZALEZ
PEDRO DAMIAN TREJO
ADRIAN DE LA ROSA
ASB KILLER
FX2
JOSE ANTONIO ROA N.
PAPA
RAYMUNDO DE LA TORRE F.
RMT


ESTE COMPACT DISC PUEDE SER TUYO
GRATIS
ALL NEW SONGS FROM THE MOTION PICTURE
STREET FIGHTER
ICE CUBE • AHMAD/RAS KASS/SAAFIR • NAS • THE PHARCYDE • PARIS • RALLY RAL • THE B.U.M.S • LL COOL J • CRAIG MACK • HAMMER/DEION SANDERS • PUBLIC ENEMY (CHUCK D) INTRODUCING THE WRECK LEAGUE • ANOTHA LEVEL • ANGELIQUE KIDJO • CHAGE & ASKA
SOUNDTRACK
ASI COMO LO OYES
Ahora con tu suscripción a Club Nintendo llévate gratis el CD con la música original de la película Street Fighter y el talento de Ice Cube, Hammer, Deion Sanders, Public Enemy y 9 raperos más.
Asegura tus 12 números mensuales por sólo N$144.00 y recibe gratis el CD de Street Fighter. ¡Suscríbete RAPido!
CLUB
Nintendo®

CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "NINTENDO"

CLUB Nintendo

Sí Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista CLUB NINTENDO en su edición regular de 12 ejemplares anuales por sólo N$144.00.

OS-N-TN-1095

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

O prefiero autorizar que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ ____________

☐ Afiliación Nº CC-042614 BANAMEX
☐ Afiliación Nº CC-042614 CARNET
☐ Afiliación Nº 042614 BANCOMER
☐ Afiliación Nº AE-935-651-2815 AMERICAN EXPRESS
☐ Afiliación Nº 92602-5611-1-DC DINERS CLUB

GARANTÍA

Si ordenas tu suscripción por 12 meses a la revista CLUB NINTENDO, en su edición regular, pagarás sólo N$144.00; te cubrirás del riesgo de un incremento en el precio de venta de la revista, y además serás de los primeros en recibirla mensualmente.

Nº de tarjeta: ____ ____ ____ ____

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fecha de vencimiento de su tarjeta

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

Firma del tarjetahabiente

NOMBRE (S) | APELLIDO PATERNO | APELLIDO MATERNO

CALLE | NUMERO | COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION | CODIGO POSTAL

ESTADO | TELEFONO | AÑO DE NACIMIENTO | PROFESION

¡GRATIS!

Al ordenar tu suscripción por un año recibirás el disco compacto con las nuevas canciones de la película Street Fighter.

Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias.

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.

Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F.

DOBLA AQUI

ENVÍA TU CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ¡HOY MISMO!

DOBLA AQUI

PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**

2.- Anota tus datos personales en el Cupón.

3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.

4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.

5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.

6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.

7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.

8.- Deposítalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

CLUB Nintendo

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:

5-67-23-12 • 5-67-23-71 • 5-67-23-77

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (ART. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VÍAS DE COMUNICACIÓN EN VIGOR).

NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS, PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.

¡ORDENA TU SUSCRIPCIÓN POR TELÉFONO!

D.F. E INTERIOR:

5-61-72-33

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

DOBLA AQUI

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

DOBLA AQUI

▼▼ AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE ▼▼

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA RE-DIN-DF-004-95 AUTORIZADO POR SEPOMEX

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

Departamento de Suscripciones

Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

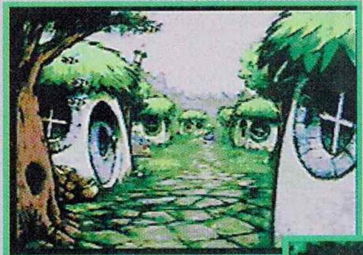




SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tu tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP 03100 México, D.F. Sección S.O.S.

Level Select



Para acceder a cualquier nivel de cualquier tribu de este divertido y estratégico juego, lo que tienes que hacer es tan simple como creativo:

Debes presionar el cursor en cada una de las ventanas que se ven en la pantalla de presentación, donde se ve el logo.



Ejemplo: Debes presionar una vez en cada 1/4 de círculo de cada una de las ventanas.

Cuando aparezca este mensaje es que ya funcionó el truco y al empezar a jugar ya tendrás todas las piezas del medallón.

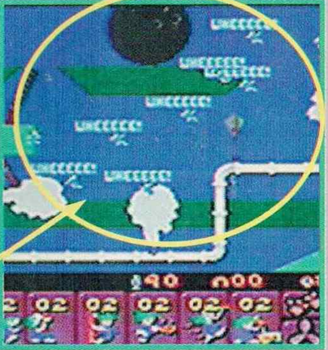


¿Los Lemmings Hablan?



¡Sí! y es muy fácil enseñarles, sólo presiona el cursor en el punto de la **i** del título "Lemmings 2", verás la palabra Hi! aparecer, esto indica que funcionó, ahora, en cualquier nivel, cuando los Lemmings hacen algo, dirán diferentes palabras según la acción.





Sound Test



Para escuchar toda la música de cada nivel de Lemmings 2 sólo presiona el cursor en el hueco inferior del árbol, aparecerán las palabras "Music test", cada vez que presiones el botón B en tu control cambiará la música, hay unas realmente divertidas.



Todos estos trucos le dan nueva vida a esta secuela de los tontos marsupiales ¡suerte!

FINALES



Has conquistado exitosamente el nivel de entrenamiento. Hay más por ver y más por hacer. Regresa a la pantalla de opciones y cambia la dificultad a (2 estrellas) ¡Será mejor que te apures, un nuevo enemigo está esperando, tu despreciable reto!

Excelente trabajo, te has demostrado que eres un verdadero jugador Killer Instinct. Ultratech ha sido derrotado y todo está bien con el mundo. ¿Cierto? ¡Por supuesto que no! No sabes nada acerca de tu personaje ¿qué pasa realmente en el final? Si eres suficientemente bueno, estas preguntas serán contestadas.
Mismo Super NES,
Mismo Cartucho,
Diferente nivel de dificultad.

Finalmente has demostrado tus habilidades como un verdadero Maestro K.I.
Pero tienes que ganarte tu recompensa todavía. Esta será un secreto sorpresa que será dado sólo a los mejores, los magníficos, los únicos peleadores K.I. Ya sabes qué hacer, pon el daño en la siguiente dificultad. ¿Tienes lo que se necesita o no vales nada?

¡Bien hecho, eres realmente un verdadero guerrero!
¡Ahora se te ha permitido poseer el secreto más valioso de Killer Instinct!
Para convertirte en Eyedol:
Escoge a Cinder, deja presionado (→) y presiona GD,PD,GF,PM,GM,PF en la pantalla de versus.

Felicidades, has derrotado al mal terminando desecho, obsoleto, modelo antiguo, débil, al borde la extinción, apenas movible, sólo puede hacer un combo de 5 golpes, patético, noticias viejas del último jefe de Ultratech.
¡Espero que estés feliz contigo mismo!
Tal vez deberías subir las apuestas por un reto real.

¡Felicidades, lo has conseguido!
Puedes jugar otra vez con un personaje diferente para ver qué pasa con él, o puedes probar tus habilidades en un nivel mayor.
¿No estás asustado de salir lastimado, verdad?

¡¡Eres Victorioso!!
Has hecho todo y estás listo para combatir con los mejores peleadores K.I.
Venciste a Eyedol con una mano detrás y destrozaste a todos los demás.
No puedes ser mejor, ahora el Sensei.
Lo único que falta es enseñrles a los menos afortunados y trasmitir tus habilidades a los patéticos, débiles y sin idea de los principiantes K.I.
Estarás en los libros de récords, te convertirás en héroe, una leyenda, serás la envidia de todos, la gente te temerá, te amará, querrán ser como tú, ¡reinarás como un verdadero campeón K.I. por siempre!
O por lo menos hasta...
Killer Instinct II

T.J. COMBO



Una vez fue el indiscutible campeón de peso completo por 5 años. Fue destituído cuando encontraron que tenía brazos cibernéticos. Ahora en la quiebra, ha entrado al torneo por amor al dinero.

Con la victoria en el torneo, Combo ha logrado final- mente sus ambiciones para recuperar su fortuna perdida y su popular status.

Una vez un Don nadie del Ghetto, ahora Combo celebra su victoria y su nueva riqueza haciendo alarde de ellas por estas mismas calles. Con el dinero y la fama, Combo cree que puede lograrlo todo.



Un prototipo de soldado cibernético, desarrollado por Ultratech, Fulgore ha entrado al torneo Killer Instinct como prueba final de su capacidad. Una vez probadas éstas, la producción en masa comenzará.

La prueba de combate de la serie de Cyborg de asalto Fulgore ha sido un éxito. La producción en masa puede empezar ahora...

Después de años de búsqueda, un arma de asombrosos poderes está en las manos de Ultratech.

El amanecer del un Imperio de Robots controlados pronto comenzará.



El primer prototipo, el modelo Fulgore 1, está desactivado y colocado en un museo... Los únicos humanos que han quedado vivos para ver esto, son ahora esclavos.







El es un misterioso monje guerrero proveniente de una remota región del Tibet. cuidado por el poderoso Espíritu del Tigre para encontrar su destino, Jago tendrá que afrontar el Torneo K.I. para destruir a todo aquel que tenga el mal con él.

Jago regresa victorioso a su santuario para la comunión con el Espíritu del Tigre. Por haber derrotado el mal existente en Ultratech, Jago está un paso más cerca de la total luminosidad.

Con nuevos poderes concedidos por su leal servicio, Jago lucha por mejorarse a sí mismo. Ahora deberá buscar un reto mayor y completar su destino.







Ella es un agente secreto, enviada por grupo desconocido para investigar las misteriosas desapariciones que rodean el torneo K.I. Sus verdaderas habilidades y su identidad son mantenidas en secreto.



Escapando ilesa con información vital acerca de los corruptos planes futuros de Ultratech, Orchid regresa para dar su reporte.

Informando a sus superiores de las malvadas intenciones de Ultratech, ahora ellos pueden actuar para obtener la destrucción del corrupto presidente de ahí.







SPINAL

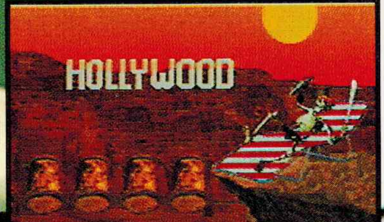


El origen de Spinal es un secreto bien guardado de Ultratech. Una rama secreta de la corporación, usando una variedad de técnicas especiales, ha tenido éxito en revivir a un antiguo guerrero. Con sólo vagos recuerdos de su pasada vida, Spinal sabe hacer sólo una cosa: ¡Pelear! Cansado de estar rodeado constantemente por muerte y destrucción, Spinal se decidió por una nueva carrera. A pesar de ser nominado por el Oscar por su primer película, Spinal aún tiene grandes problemas para encontrar papeles que vayan con él.



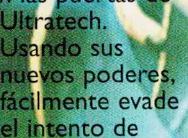


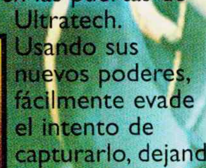




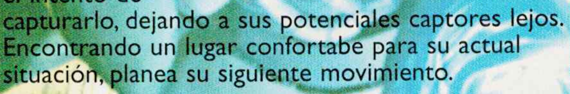
CINDER

Cinder era un criminal convicto que estuvo de acuerdo en participar en la prueba de armas químicas de Ultratech a cambio de su libertad bajo palabra. Una falla en el experimento lo convirtió en una flama viviente. Le han ofrecido la libertad si puede derrotar a Glacius en el torneo K.I. Llegando como el campeón del torneo, una hostil recepción de policías espera por él en las puertas de Ultratech.





Usando sus nuevos poderes, fácilmente evade el intento de capturarlo, dejando a sus potenciales captores lejos. Encontrando un lugar confortabe para su actual situación, planea su siguiente movimiento.



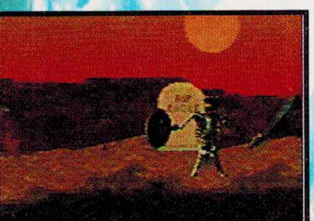
CHIEF THUNDER

Defensor místico de los americanos nativos, Chief Thunder entra el torneo K.I. para resolver el misterio detrás de la desaparición de su hermano, Eagle, en el torneo del año pasado.
Después de descubrir el destino de su hermano, Thunder contempla el futuro y lamenta la pérdida de Eagle. Pero, con su muerte vengada, el alma de Eagle finalmente puede descansar en paz por siempre. ¿O no...?









SABREWULF



El está afectado por la rara enfermedad, Licantropía. A pesar que ha pasado la mayor parte de su vida como un recluso, él entra al torneo K.I. por la promesa de una cura si sale victorioso.



Con la victoria, Sabrewulf obtiene la cura que buscó por tanto tiempo de las manos de Ultratech.



Por fin curado, el conde Von Sabrewulf puede regresar para vivir una existencia normal.

RIPTOR





El es un producto del proyecto de manipulación de ADN de Ultratech. Mediante la combinación de los genes humanos y de reptil, ellos han creado a una criatura peleadora con ferocidad animal e inteligencia humana.

Los planes de Ultratech de crear un arma construida genéticamente han sobrepasado más allá de su control.

Por jugar con las leyes de la naturaleza, Ultratech ha condenado finalmente a la especie humana... los dinosaurios una vez más dominan la tierra.

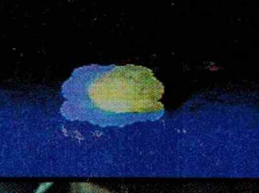


GLACIUS



Glacius es un ser alienígena de un planeta distante. Cuando su nave espacial se estrelló contra la Tierra, él fue capturado por Ultratech. Esperanzados en probar que estos seres alienígenas sean inferiores, Ultratech lo ha forzado a pelear por su vida en el torneo K.I.





Después de escapar de las garras de Ultratech, Glacius finalmente regresa al lugar donde su nave espacial chocó. Con la avanzada tecnología presente en Ultratech, Glacius tomó los materiales que necesitaba y reparó su nave dañada. Con los recuerdos del mal que encaró allí desapareciendo lentamente, Glacius empieza el largo y arduo viaje de regreso a su hogar.

EYEDOL

Eyedol es el "as" escondido de Ultratech.El es un jefe militar que los científicos de Ultratech arrancaron del Limbo donde se encontraba atrapado. Fue traido con el propósito de pelear contra el finalista en el torneo K.I. de este año. No tardaron mucho en darse cuenta qué clase de poder estaban utilizando, cuando liberaron a Eyedol de su mágica prisión.



Mamá de Eyedol: Billy... ¿eres tú mi hijo perdido Billy?

Eyedol: ¿Por qué tendría que ser tu hijo?... Mi nombre es Eyedol

Mamá: Mi hijo se perdió en un choque de autos... yo le dí ese maso por su cumpleaños... De alguna forma... Nosotros no pensamos eso....





LOS GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY 2

1



Así como su predecesor, este título se apropió del primer lugar de popularidad al momento de salir. En este juego encontrarás mucho más reto que en el anterior, tanto así que a pesar de ser casi el mismo número de mundos te tardas más del doble de tiempo en terminarlo completamente.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE

2



Sería bueno que la selección de este país jugara al nivel que tiene en este cartucho ¡Esa sí es una buena selección!. ¿Ya checaron los trucos que vienen en esta revista de este juego? personalmente nos gusta mucho el de los perros.

KILLER INSTINCT

3



Ya después de algún tiempo de permanecer en el primer lugar este juego comienza a descender, cediendo su primer lugar a un juego programado por la misma compañía. ¿Ya sabes que contrario a todo lo que se decía sí saldrá KI 2 para Arcade?

4.- EARTH WORM JIM 2
5.- MEGA MAN 7
6.- YOSHI'S ISLAND
7.- MORTAL KOMBAT 3
8.- CASTLEVANIA: DRACULA X
9.- TECMO SUPER BOWL III: THE FINAL EDITION
10.- BATMAN FOREVER

GAME BOY

KILLER INSTINCT

1



Cuando muchos juegos de peleas se pasan del SNES al GB pierden muchas opciones y hasta peleadores pero esta conversión mantiene todo lo importante que hace a este juego especial... hasta 2 jugadores pueden jugar al mismo con el Super Game Boy.

WORLD HEROES 2 JET

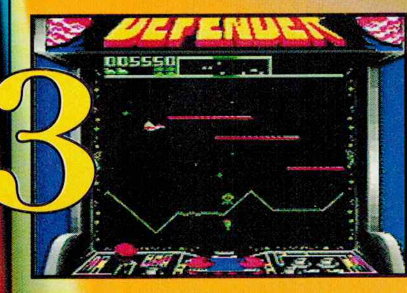
2



Desafortunadamente otra de las famosas adaptaciones de Takara para el Super Game Boy (nos referimos a KOF) no tienen aún asegurado su ingreso al mercado Americano pues es un excelente título, parece que le quedan mejor las cosas para GB que para SNES.

DEFENDER / JOUST

3



Aunque ambos juegos tienen más de 10 años de haber salido siguen conservando ese "algo" tan especial que hace que un juego sea considerado todo un clásico. Defender fue uno de los primeros juegos de Arcade que utilizó más de 4 botones lo que era algo muy complicado para esos años.

4.- VEGAS STAKES
5.- BATMAN FOREVER
6.- EARTH WORM JIM
7.- ANIMANIACS
8.- GALAGA/GALAXIAN
9.- STREET FIGHTER II
10.- PRIMAL RAGE

CLASICOS SNES

MORTAL KOMBAT II



1

Aunque con una gran cantidad de Bugs este juego tiene la calidad necesaria para considerarse todo un clásico, además de eso hay que recordar que este juego fue la bandera de la nueva política de Nintendo. Aunque tenga algo de tiempo en el mercado el MK 3 todavía es divertido jugar con este título.

SUPER STREET FIGHTER II



2

Esta fue la última adaptación de este juego que se haya lanzado para el SNES y al parecer Capcom ya no piensa adaptar cualquiera de sus nuevos juegos de pelea para este sistema de 16 Bit. aunque eso no quiere decir que vayan a abandonar este mercado.

TINY TOONS BUSTERBUSTS LOOSE



3

Uno de los grandes problemas de este juego es que es bastante fácil aun para jugadores que no tienen bastante experiencia. Este título tiene gráficas y música excelentes pero sólo es recomendable para jugadores jóvenes.

4.- SUPER MARIO KART

5.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

6.- MEGA MAN X 2

7.- FINAL FANTASY 3

8.- SUPER METROID

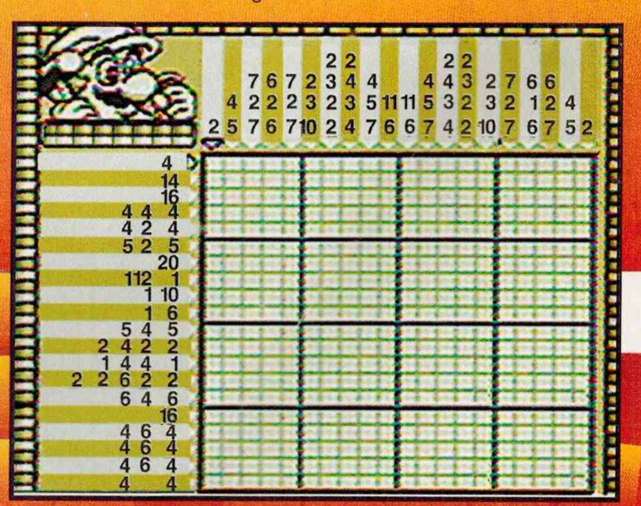
9.- SUPER MARIO WORLD

10.- CONTRA 3 THE ALIEN WARS

11.- ACT-RAICER

Retos Mario's Picross

Este mes el reto que te presentamos es cortesía del lector Roberto Montes de Oca López que por cierto le quedó bastante bien. Como te podrás dar cuenta este reto es casi simétrico en su parte vertical así que es algo fácil resolverlo. Seguramente él como muchos otros lectores se han divertido con lo que se ve en este problema. Cómo ves la revista se está haciendo más interactiva gracias a los lectores.



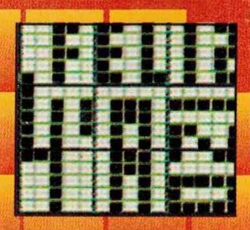
INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



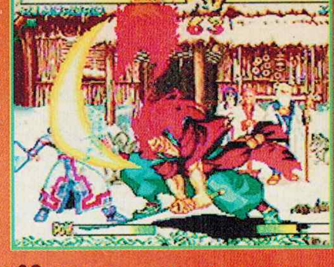
Solución al reto del mes de Diciembre.

Respuesta del reto anterior mandado por Guillermo Ortiz Hernández:

Un muy buen deseo.

(Solución en el número de Marzo).





Si crees que ya has dominado a los 12 personajes de este juego en sus 2 modalidades distintas déjanos decirte que aún hay un personaje con el que puedes jugar y es él mismísimo jefe: Zankuro Minazuki, pero lo malo es que sólo puedes jugar con el cuando te retan.



Escogerlo es sencillo: Una vez que aparezca la pantalla de selección de personaje tu cursor deberá estar situado en el presonaje Shizumaru Hisabame, ahí espera hasta que el contador de tiempo llegue a 09, una vez que esto pase mueve el cursor todo hacia la izquierda hasta llegar a Basara Kubikiri, entonces baja hacia donde está Senryo Kyoshiro y mueve el cursor a la derecha para llegar a Rimruru, de ahí sube el cursor a Haohmaru y después a la derecha para llegar de nueva cuenta a Shizumaru, después baja para llegar a Nakoruru y de ahí todo hacia la izquierda hasta Amakusa, mueve el control hacia arriba para llegar a Gaira y de ahí vuelve a mover hacia la izquierda para llegar de nueva cuenta con Shizumaru, Ahí deberás presionar y mantener el botón de Start y esperar a que el tiempo llegue a 03, entonces con el botón de Start presionado aprieta al mismo tiempo los 3 botones de ataque con espada. Si lo haces bien aparecerá Zankuro Minazuki.

Si crees que la explicación de arriba estuvo complicada te recomendamos ver la foto para que veas el camino que hay que seguir.

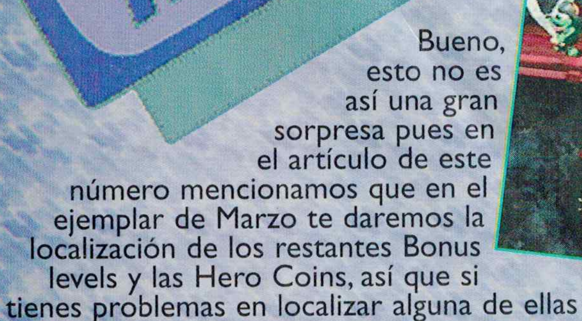




Si tú eres el jugador 1 tendrás que hacer un paso extra que consiste en mover el control hacia la derecha cuando aparezca la pantalla de selección de personaje tal como lo indica la foto porque si no lo haces no podrás ejecutar bien el truco. .



Tal como te has de imaginar este personaje es bastante fuerte y tiene varios movimientos especiales para cada modo (Slash o Bust), eso te lo dejamos para que tú lo investigues.



Lo bueno de restarle espacio al Reset es que mucho de lo que viene para el siguiente número es una sorpresa. De cualquier forma nos quedó espacio para comentarte que en el siguiente número tendremos: Donkey Kong Contry 2: Diddy´s Kong Quest



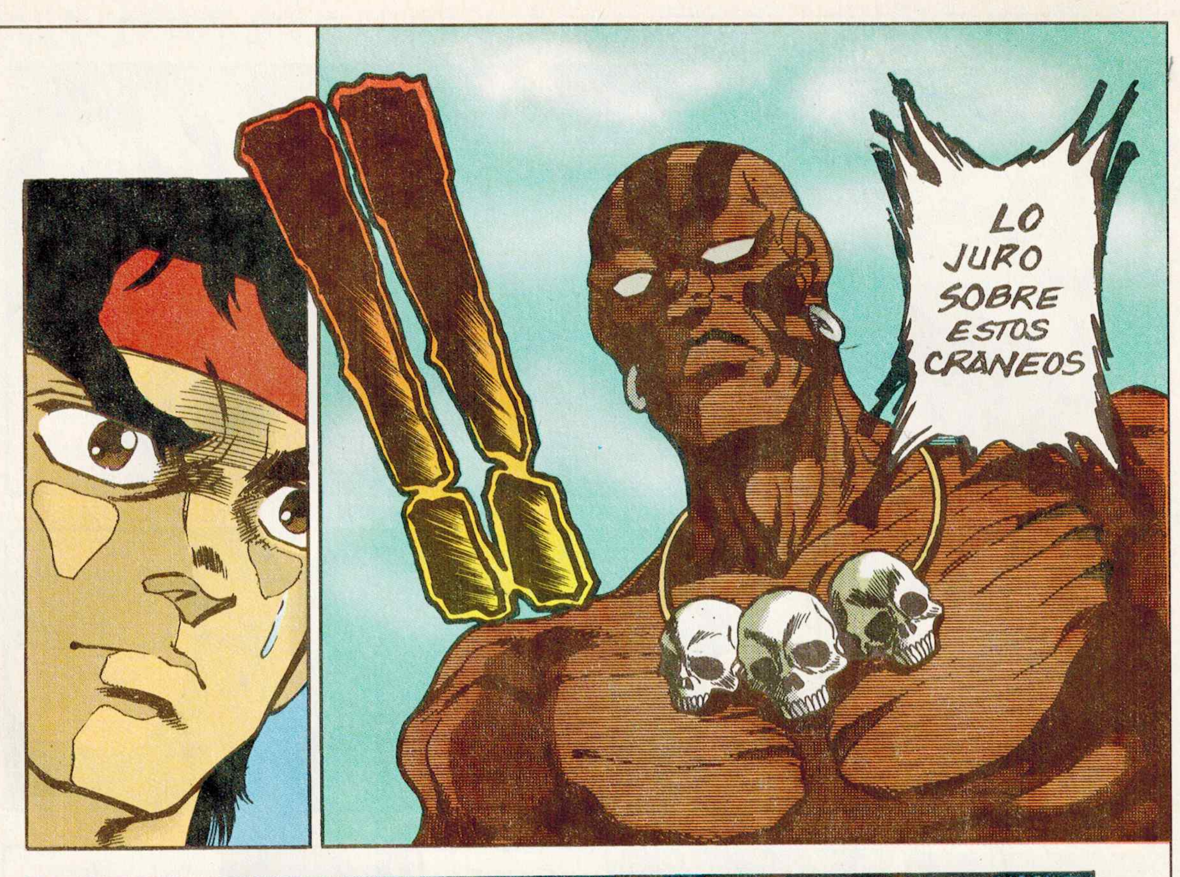
Bueno, esto no es así una gran sorpresa pues en el artículo de este número mencionamos que en el ejemplar de Marzo te daremos la localización de los restantes Bonus levels y las Hero Coins, así que si tienes problemas en localizar alguna de ellas espera nuestro siguiente número, porque a diferencia del primer DK (SNES y GB) en este juego sí hay otro final si encuentras todos los Bonus.

Además de esto tendremos, ya sabes las secciones usuales como Dr. Mario, S.O.S., Mariados, Extra y otros combos raros de KI. Todo esto y más en nuestro número de Marzo.



Lariat (Spinning Clothesline) ataques mortales. Quiere derrotar a Guile, quien representa para su casa (La Unión Soviética) el rival tradicional de los Estados Unidos. Su sueño es golpear a Guile en la Gran Pelea. En su tiempo libre le gusta luchar con osos.

Fecha de nacimiento: 6-1-56
Altura: 2.13m
Peso: 172.37 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Luchas y Baile Ruso
Odios: Fire Ball, Sonic Boom, Yoga Fire, etc.







DHALSIM

Sobre el curso de su vida, Dhalsim ha enfermado para unificar su mente, cuerpo y alma a través de la disciplina de la Yoga. Ahora como el se acerca a su meta, Dhalsim debe analizarse y a sus conocimientos antes de que él pueda alcanzar un estado de conciencia muy alto. Dhalsim está intentando ganar el torneo de peleadores callejeros en



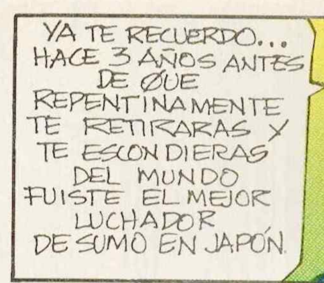
Shad con el objeto de usar el dinero del torneo para salvar a los niños que están muriendo de hambre en su país, La India. El tiende su cuerpo dentro del mundo de el Dios Asura y puede pelear con ataques como The Yoga Flame.

Fecha de nacimiento: 11-22-52
Altura: 1.77 m
Peso: 48.540 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones: Curtir y la meditación
Odios: Los dulces



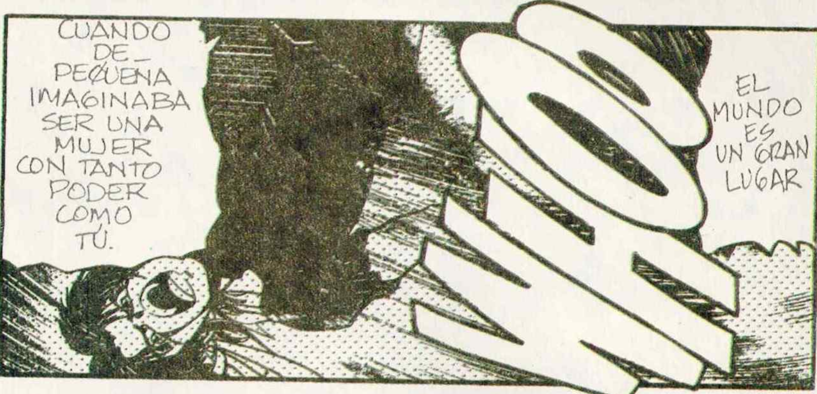
BLANKA

Aunque él no está atento a esto, su nombre real es Jimmy. Cuando niño se perdió en un accidente aéreo y él creció en las profundidades de la lluviosa selva brasileña. Al pasar de los años muchos rumores han surgido acerca de cómo fue la mutación de Blanka en esa forma. La gente piensa que recibió una descarga de anguilas eléctricas o













criado por lobos, pero la verdad es mucho más obscura de lo que la gente pueda imaginar. El tomó parte de Shadowlaw, y cuando Balrog fue derrotado por Ryu, Blanka trató de tomar su lugar como uno de los 4 reyes de Shadowlaw.

Fecha de nacimiento: 2-12-66
Altura: 1.93 m
Peso: 118.85 kg
Tipo de Sangre: B
Afición: Su madre
Odios: Las hormigas



E. HONDA

El gran campeón Yokozuna de la pelea mundial de Sumo, 3 años atrás E. Honda de repente se fue a buscar al más grande oponente. Entre sus ataques están el Hyaku-retsu-hari-te (Hundred Hand Slap), y The Super Zutsuki (Sumo Head Butt). El odia a los indecisos. Su



sentir es que "Un hombre debe perseguir agresivamente a la mujer que ama" es la parte fuerte de su carácter intrépido. Su ambición es ganar la Gran Pelea y demostrarle al mundo el poder dinámico y maravilloso de la pelea de Sumo.

Fecha de nacimiento: 11-3-60
Altura: 1.85 m
Peso: 160.120 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: La Natación y el Sumo.
Odios: Los indecisos

WHOOM
Haaahh!
SHOOM
?!
QUÉ !?
BSSHHT
VVOOM
EXTIENDE SUS BRAZOS Y SUS PIERNAS
WHOOM
BUT
BUT
WHOOM



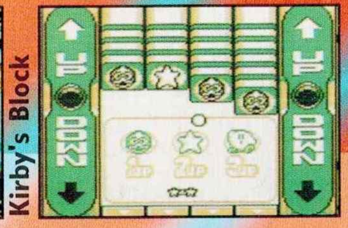
CHUN-LI



Cuando al padre de Chun-Li, un investigador anti-drogas, lo secuestraron, ella siguió las pistas hacia la base principal del Cartel Internacional de Drogas "Shadowlaw" en Shad. Ella se convirtió en investigadora como su padre y se ocupó de buscar al nuevo narcótico.
Sus principales ventajas son su increíble velocidad y técnicas como

CONTINUARA

Parodius 3



Kirby's Block



Toh Shi Den



Goemon 4

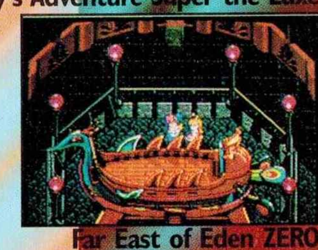


Dragon Ball Z Hiper Dimension



Kirby's Adventure Super the Luxe

Sailor Moon Super S



Far East of Eden ZERO

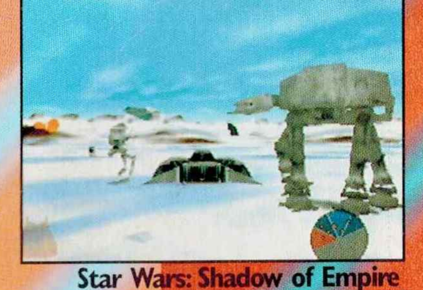
Wave Race



Golden Eye 007



Legend of Zelda 64



Star Wars: Shadow of Empire



Super Mario Kart R

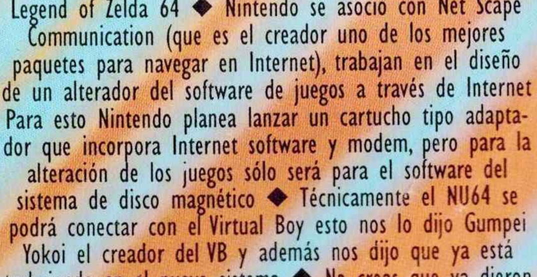
Star Fox 64



Creator

Pilot Wings 64

En el siguiente número te daremos fotos e información de nuevos títulos la mayoría exclusivos para Japón, pero a lo mejor se nos hace como con el International Super Start Soccer, ya que Konami va a lanzar nuevos juegos como Parodius 3,Goemon 4(conocido en américa como The Last Ninja).Bandai por su lado lanzará la cuarta versión de Dragon Ball Z Hyper Dimension y Sailor Moon Super S (que aparecerá la animacion en México para la prima-vera del 96), ambos de peleas, de este último también prepara una versión de un juego tipo Puzzle y de Gundam una serie Japonesa de robots lanzará 5 títulos y uno de ellos es para VB.Sobre los RPGs que abundan allá en Japón Dragon Quest VI es de los más esperados: imagínate, se preparan 3 millones de piezas; otro de los RPGs, que nos llamó la atención fue Far East of Eden ZERO, un título de Hudson que tiene la miserable cantidad de 72 Megas y eso no es lo mejor ya que incluye un reloj interno con el que crean un concepto nuevo y le dan vida propia al cartucho con un sinfin de detalles utilizando este reloj.Nintendo lanzará Kirby's Block para GB y Kirby Adventure Super the Luxe para el SNES con algunas imágenes que utilizan tecnología ACM.A TAKARA ya no se les va ninguna y prepara The King of Fighters para GB (que no lo nombraron como 95 pero sí cuenta con nuevos personajes como lory Yagamy) al parecer cuenta con 15 personajes y 3 más secretos, Otro gran éxito de peleas fue Toh Shi Den del cual también preparan su versión para GB.



Para rematar te daremos varios datos interesantes que son una especie de rumores oficiales: ◆ Los juegos del NU 64 costarán casi lo mismo que los de SNES, por lo tanto piensan bajar el costo de los juegos de SNES ◆ Se está trabajando en una especie de DRIVE para lectura de discos magnéticos con un tamaño aprox. 3.5" pero con una tecnología muy superior de lo conocido hasta el momento (no es CD-ROM), como comparación será de 6 a 7 veces más rápido que el CD-ROM del Play Station o el Saturn y se conectará por la parte inferior del NU 64 pero lo mostrarán hasta el siguiente SHOSHINKAI justo con The Legend of Zelda 64 ◆ Nintendo se asoció con Net Scape Communication (que es el creador uno de los mejores paquetes para navegar en Internet), trabajan en el diseño de un alterador del software de juegos a través de Internet Para esto Nintendo planea lanzar un cartucho tipo adaptador que incorpora Internet software y modem, pero para la alteración de los juegos sólo será para el software del sistema de disco magnético ◆ Técnicamente el NU64 se podrá conectar con el Virtual Boy esto nos lo dijo Gumpei Yokoi el creador del VB y además nos dijo que ya está trabajando en el nuevo sistema ◆ No creas que ya dieron todo acerca del NU64 ya que trabajan en un SLOT-DATA en la parte superior justo al frente de donde va el cartucho pero todavía sobre ello ◆ El Killer Instinct 2 primero saldrá para arcadias (muy posiblemente ya estará en este momento en tu local de arcadias preferido) pero el cartucho del NU64 será mucho mejor con nuevos personajes y algunos saldrán para ser personajes secretos:.. y para los fans de B.Orchid tendrá un cuerpo realmente perfecto ◆ Time Warner Interactive lanzará un juego de 3-D protagonizado por Wayne Gretzky para el NU64 a finales del 96, este juego estará basado en un juego de arcadia que lanzarán en la primavera del 96 ◆ Por otro lado Angel estudios (miembro del Dream Team) está preparando un juego de Baseball para el NU64.

Como ves siguen trabajando en este sistema que ya era grandioso.